Niveau(x) d'enseignement: 2 Numéro EDUQ : 9570285
Centre d'intérêt: 640

---

Kid Pix au préscolaire : maternelle, 5 ans / [rédaction des activités et supervision pédagogique, Louise Aubin... et al.]. -- [Montréal : Commission des écoles catholiques de Montréal], 1994.
86, [15] p. : ill. ; 28 cm + 2 disquettes d'ordinateur.

"Une approche intéressante et stimulante pour développer des habiletés d'éveil à la communication orale ou écrite, à l'environnement, à la mathématique et aux arts plastiques". Disquettes dans une pochette.

ISBN 2-920855-92-1

Vedette(s)-secondaire(s): Aubin, Louise * Commission des écoles catholiques de Montréal

---

Descripteur(s): Application pédagogique de l'ordinateur * Activité d'éveil * Communication verbale * Ecriture * Environnement * Mathématiques * Arts plastiques * Education préscolaire

Identificateur(s) de sujet: Kid Pix (Logiciel)

---

Guide qui offre des activités d'éveil à la communication orale ou écrite, à l'environnement, à la mathématique et aux arts plastiques à effectuer à l'aide d'un logiciel de traitement d'images auprès d'enfants de cinq ans. Ces derniers ont démontré qu'ils sont capables de s'initier simultanément à l'outil informatique et à une démarche de résolution de problèmes.

---

KID PIX
AU
PRÉSCOLAIRE
Boisclair

95-70285

# *Kid Pix au préscolaire*

Une approche intéressante et stimulante pour développer des habiletés d'éveil
à la communication orale ou écrite, à l'environnement, à la mathématique et aux arts plastiques.

BIBLIOTHÈQUE CENTRALE
C.E.C.M.

*Maternelle, 5 ans*

CECM 28
95-70285

**Élaboration et expérimentation des activités**
Louise Boutin-Bourbonnais, Lise Brisson, Hélène Buteau-Chrétien, Micheline Dulude-Devos, Margo Durand-Engrand, Nicole Lalande, Chantal Lavoie, Gaétane Legault, Suzanne Leroux, Jacqueline Mailhot, Marie-Thérèse Painchaud, Louise Richard, Lucie Richard, Jeannette Vallé-Ally, Claude Vézina.

**Rédaction des activités et supervision pédagogique**
**CECM, Regroupement 7**
Louise Aubin et Yolande Brouillette, conseillères pédagogiques au préscolaire
Nicole Latour-Léveillé, conseillère pédagogique en informatique
Madeleine Roy, conseillère pédagogique en mathématique

**Édition**
**École Jules-Verne**
Louisette Desrochers

**Validation des activités**
**École Adélard-Desrosiers**
Louise Boutin-Bourbonnais, Margo Durand-Engrand, Lucie Richard
**École René-Guénette**
Lise Brisson, Jacqueline Mailhot

**Support technique**
Claude Guimond, conseiller pédagogique en informatique

**Réalisation graphique**
Diane Boisclair et Thierry Cape de Coume

**Révision linguistique**
Monique Grignon-Labine

**Distribution**
École Jules-Verne, 11811, rue P.M. Favier, Montréal-Nord, Québec H1G 5X4
Tél.: (514) 596-5311

ISBN 2-920855-92-1

73826

Dépôt légal: 1er trimestre 1994
Tous droits réservés

# Kid Pix au préscolaire

Les activités du document «Kid Pix au préscolaire» ont été élaborées à partir du questionnement suivant: «Est-ce que l'outil informatique peut amener les élèves à développer des habiletés intellectuelles en plus des habiletés techniques?» et «Est-ce un défi réaliste, à la fois pour l'enseignant et pour les élèves, de vivre des activités d'apprentissage dans un contexte de laboratoire?»

Depuis deux ans, le projet a rejoint trente-cinq classes de la maternelle. Les enseignantes ont élaboré et expérimenté des situations d'éveil à l'écrit, à la communication orale, à l'environnement et à la mathématique. Au laboratoire, elles ont développé des modèles d'interventions et de gestion de classe qui favorisent le processus d'apprentissage.

Les activités proposées nous démontrent clairement que les enfants de cinq ans sont capables de s'initier simultanément à l'outil informatique et à une démarche de résolution de problèmes. Progressivement, ils apprennent à se concentrer sur la tâche globale, ce qui implique qu'ils planifient, anticipent, organisent, fassent des choix, se réajustent.

La signifiance des activités jumelée à la fascination suscitée par l'outil moderne qu'est l'ordinateur contribuent au maintien de l'engagement actif des élèves. À travers une diversité d'activités planifiées, ils développent la confiance en eux, la persistance, l'ouverture aux autres et une grande capacité d'adaptation. Il en résulte une compétence et une autonomie qui facilitent la transition de la maternelle à la première année.

# Table des matières

| Page | Titre de l'activité | Type d'éveil | | | | | A | | □ | ○ | \ | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | Je dessine avec le crayon | Initiation | • | • | + | + | | | | | | | | |
| 3 | Le portrait | arts plastiques | • | • | * | * | + | | | | | | | |
| 5 | À la queue leu leu | mathématique | • | • | + | | + | + | | | | | | |
| 7 | L'Halloween | mathématique | • | • | * | * | + | + | | | | | | |
| 9 | L'énigme du chat souriant | communication orale | • | • | * | * | * | * | | | | | | |
| 11 | Je groupe par trois | mathématique | • | • | * | * | * | * | | | | | | |
| 13 | Un enfant à la plage | communication orale | • | • | * | * | * | * | | | | | | |
| 15 | J'identifie ma pochette | écrit | • | • | * | * | * | * | | | | | | |
| 17 | Bonne fête maman! | écrit | • | • | * | * | * | * | | | | | | |
| 19 | L'étalage de fruits | mathématique | • | • | * | | * | * | + | | | | | |
| 21 | Mes cinq aquariums | mathématique | • | • | * | * | * | * | + | | | | | |
| 23 | Es-tu dans mon groupe? | mathématique | • | • | * | | * | * | + | + | | | | |
| 25 | Le bouquet de ballons | écrit & mathématique | • | • | * | * | * | | | + | | | | |
| 27 | Je décore mon sapin | écrit & mathématique | • | • | * | * | * | * | * | | | | | |
| 29 | La cabane à sucre | mathématique | • | • | * | * | * | * | * | | | | | |
| 31 | Jeux de lignes | mathématique | • | • | * | * | * | * | | | + | | | |
| 33 | Des cadeaux de fête | mathématique | • | • | * | | * | * | * | | + | | | |
| 35 | Des échelles pour qui et pourquoi? | environnement | • | • | * | * | * | * | * | * | * | | | |
| 37 | Un poisson en liberté | environnement | • | • | * | * | * | * | | | | + | | |
| 39 | Semblable, identique ou différent | mathématique | • | | * | | * | | * | * | * | + | | + |
| 41 | Je dessine un oiseau | environnement | • | • | * | * | * | | | * | | | + | |
| 43 | Portrait de famille | mathématique | • | • | * | * | * | | | * | | | + | |
| 45 | Je fabrique des mâts totémiques | arts plastiques | • | • | * | * | * | | | | | | * | |
| 47 | La chambre de Julie | communication orale | • | • | * | | * | * | | * | | | * | |

| | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 49 | Les boîtes à fleurs | mathématique | • | • | * | * | * | | * | | * | | | + |
| 51 | La Saint-Valentin | écrit | • | • | * | * | * | * | | * | | | * | + |
| 53 | Au pays des dinosaures | environnement | | • | * | * | * | * | | * | | | | |
| 55 | Le métro | environnement & mathématique | | • | * | * | * | * | * | * | * | | | |
| 57 | Un enfant joue dans la neige | communication orale | | • | * | | * | * | | | | | | |
| 59 | J'aime papa, j'aime maman | écrit | | • | * | | * | * | | | | | | |
| 61 | Le jeu de dé | mathématique | | • | * | | * | * | | | | | | + |
| 63 | Les animaux sous les arbres | mathématique | | • | * | | * | * | | | | | | + |
| 65 | Dans la forêt | communication orale | | • | * | | * | * | | | | | * | |
| 70 | Mon carnet de téléphone | écrit | • | • | * | | * | * | | | | | | |
| 71 | L'aéroport | environnement | • | • | * | * | * | * | * | * | + | | | |
| 73 | Des oeufs de Pâques | mathématique | • | • | * | * | * | * | | + | | | | |
| 74 | La corde à linge | environnement | • | • | * | * | * | * | | | * | | | |
| 75 | Le plan de mon jardin | mathématique | • | • | * | | * | * | | | + | | | |
| 76 | Au restaurant | communication orale | • | • | * | * | * | * | | * | | | | |
| 77 | À la maternelle | communication orale | • | • | * | * | * | * | * | * | | | | |
| 78 | Un ami pour le bonhomme de neige | communication orale | • | • | * | * | * | | | | | | + | |
| 79 | Des jumeaux | mathématique | • | • | * | * | * | * | | | | | + | |
| 80 | Un poisson merveilleux | environnement | • | • | * | * | * | | | | | | * | + |
| 81 | Joyeuses Pâques | écrit | • | • | * | * | * | * | | * | | | * | + |
| 82 | Quelles familles | initiation | | • | * | | * | + | | | | | | |
| 84 | L'intersection | communication orale | | • | * | | * | * | | | | | | |
| 85 | À la gare | environnement & mathématique | | • | * | * | * | * | | | * | | | * |
| 86 | L'espace | environnement | | • | * | | * | + | | | | | * | |

Légende: • Logiciel utilisé
* Préalables
+ Nouvel apprentissage

N.B.: Dans cette table de matières, l'enchaînement des activités sous-entend un indicateur des difficultés d'ordre technique.
Veuillez prendre note que les activités des pages 70 à 86 représentent des variantes ou des activités d'approfondissement.

# Table des matières


**Initiation à l'ordinateur**

1 Je dessine avec le crayon

**Éveil à l'environnement**

37 Un poisson en liberté
41 Je dessine un oiseau
53 Au pays des dinosaures
35 Des échelles pour qui et pourquoi?
55 Le métro

**Éveil à la communication écrite**

15 J'identifie ma pochette
27 Je décore mon sapin
25 Le bouquet de ballons
17 Bonne fête maman!
51 La Saint-Valentin
59 J'aime papa, j'aime maman

**Éveil à la communication orale**

9 L'énigme du chat souriant
13 Un enfant à la plage
65 Dans la forêt
57 Un enfant joue dans la neige
47 La chambre de Julie

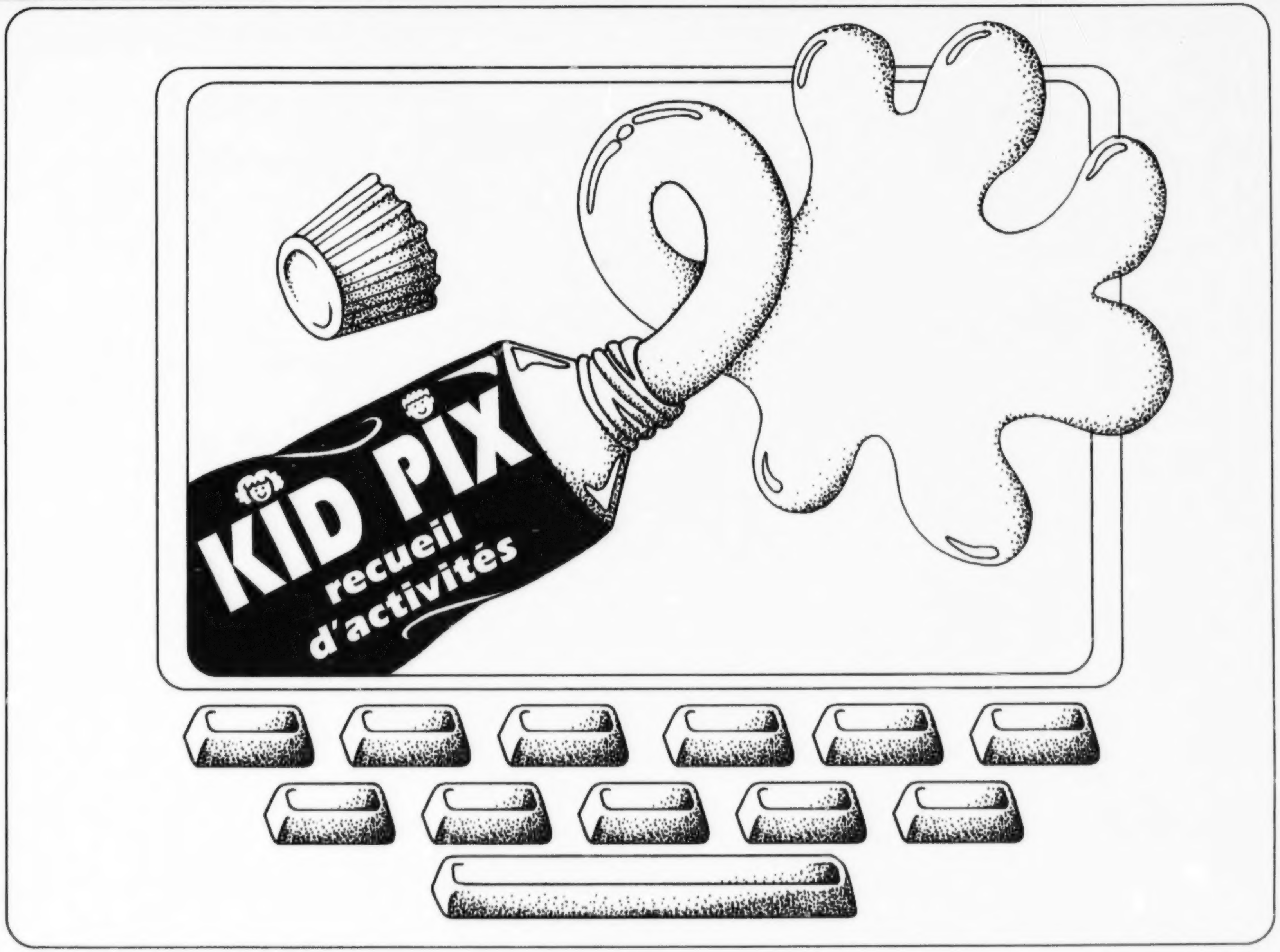
**Éveil aux arts plastiques**

3 Le portrait
45 Je fabrique des mâts totémiques

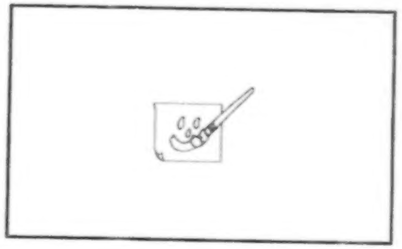
**Éveil mathématique**

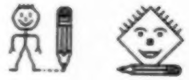
7 L'Halloween
23 Es-tu dans mon groupe?
5 À la queue leu leu
43 Portrait de famille
33 Des cadeaux de fête
55 Le métro
27 Je décore mon sapin
49 Les boîtes à fleurs
39 Semblable, identique ou différent
31 Jeux de lignes
29 La cabane à sucre
19 L'étalage de fruits
63 Les animaux sous les arbres
11 Je groupe par trois
61 Le jeu de dé
25 Le bouquet de ballons
21 Mes cinq aquariums

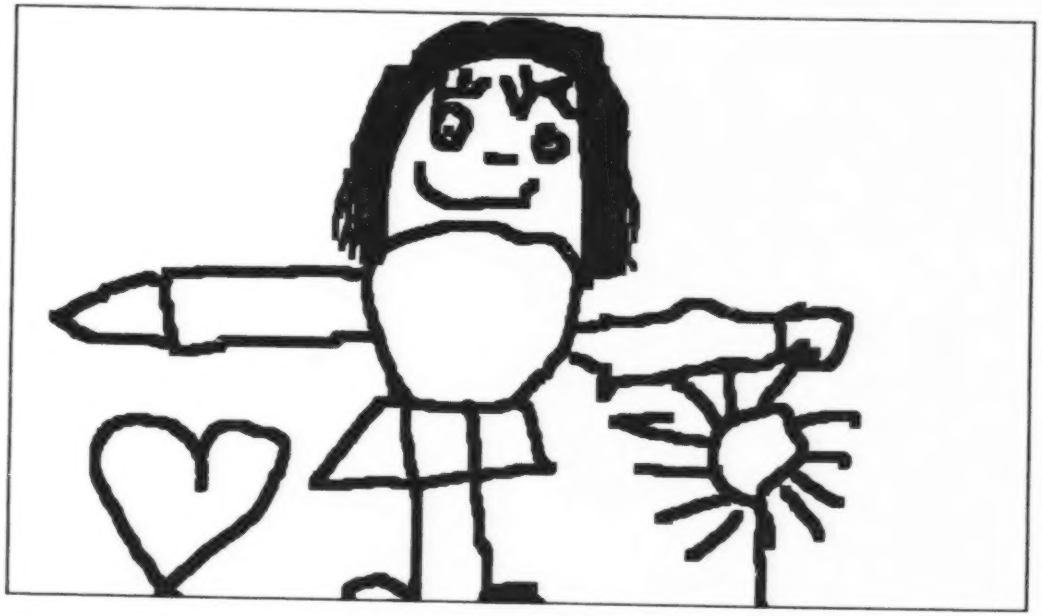

N.B.: Dans cette table de matières, l'ordre des activités sous-entend une progression des apprentissages pour chaque type d'éveil.


KID PIX
recueil
d'activités

**Je dessine avec le crayon**







# Je dessine avec le crayon

| Objectifs pédagogiques | Habiletés en informatique | Préalables en informatique |
|---|---|---|
| Développer la coordination oeil-main. | Utiliser l'outil «crayon».<br>Utiliser l'outil «annuler». | Savoir manipuler la souris. |

## Déroulement de l'activité

### Phase de préparation en classe

L'enseignante amène les élèves à se questionner sur les différentes façons de corriger un dessin.

- Au tableau, qu'est-ce qu'on fait quand il y a une erreur? (On efface avec une brosse.)
- Une erreur sur une feuille de papier? (On efface avec une gomme à effacer.)
- Une erreur sur une tablette magique? (On efface en relevant la pellicule de dessin.)

Ces outils ont des limites parce qu'ils effacent souvent plus que ce que l'on veut corriger. L'enseignante explique qu'à l'ordinateur, la commande annuler permet de corriger des erreurs de façon «magique» en faisant disparaître uniquement la dernière action posée.

L'enseignante propose aux élèves de penser à un dessin qu'ils aimeraient réaliser à l'ordinateur. Elle annonce que l'on utilisera l'outil «crayon» et l'outil «annuler». Elle montre des illustrations agrandies de ces deux pictogrammes et les affiche au coin de l'ordinateur. Elle prépare avec les élèves les étiquettes-mots «crayon» et «annuler» que l'on ajoute au fichier des mots de l'ordinateur.

### Phase de réalisation au laboratoire

L'enseignante fait une démonstration de l'outil «crayon» et de l'outil «annuler». Elle amène les élèves à planifier et à vérifier au fur et à mesure chacun des gestes posés. Elle démontre l'avantage d'utiliser l'outil «annuler» lorsque l'on n'est pas satisfait de l'élément dessiné.

L'enseignante rappelle la tâche:

- Réaliser un dessin à l'ordinateur.

Elle amène les élèves à visualiser les éléments qu'ils veulent dessiner.

Les élèves réalisent la tâche. L'enseignante intervient individuellement auprès des élèves qui éprouvent des difficultés en les questionnant sur la compréhension de la tâche ou en leur faisant reformuler la tâche dans leurs propres mots. À l'occasion, elle apporte un support technique aux élèves qui le demandent.

### Phase d'intégration en classe

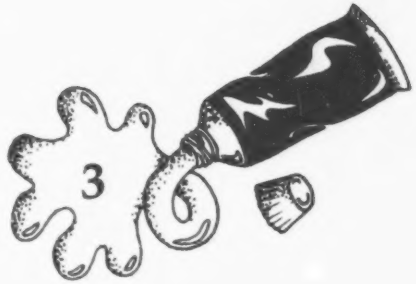
L'enseignante affiche les dessins en classe et invite quelques élèves à parler de leur production.

L'enseignante fait un retour sur les habiletés en informatique. Elle anime la discussion en interrogeant les élèves sur leurs façons de procéder et sur leurs réactions face à l'utilisation de ce nouvel outil:

- Comment t'y es-tu pris pour réaliser ton travail?
- Quel outil as-tu utilisé lorsque tu as fait des erreurs?
- Nomme un élément de ton dessin facile à réaliser à l'ordinateur.
- Qu'est-ce qui était plus compliqué à réaliser à l'ordinateur?

**Remarque**
Cette leçon doit être précédée d'une activité d'initiation à l'ordinateur.
L'enseignante qui constate que l'enfant n'a pas annulé ses erreurs au fur et à mesure utilise la commande «Nouveau document».

**Le portrait**



# Le portrait

**Objectifs pédagogiques**

Créer un portrait à l'aide de traits.
Utiliser différents tons de gris.
Établir des ressemblances et des différences.

**Habiletés en informatique**

Varier la grosseur des pointes du crayon.
Varier les motifs du crayon.
Utiliser l'outil «texte».

**Préalables en informatique**

Savoir utiliser l'outil «crayon».
Savoir manipuler la souris.

## Déroulement de l'activité

### Phase de préparation en classe

À l'aide de représentations de portraits différents, l'enseignante amène les élèves à trouver les caractéristiques de chaque portrait et à les comparer.

- Qu'est-ce que chaque portrait représente?
- À quels signes peux-tu reconnaître que ce portrait représente un homme âgé? une petite fille? un bébé? un clown?

L'enseignante propose aux élèves de dessiner le portrait d'un personnage à l'ordinateur. Il faudra utiliser au moins deux formats du crayon et au moins deux motifs.

L'enseignante amène les élèves à nommer les diverses parties du visage.

L'enseignante annonce que l'on utilisera l'outil «texte» pour écrire l'initiale de son prénom. Elle prépare avec les élèves une étiquette-mot «texte» que l'on ajoute au fichier des mots de l'ordinateur. Elle les amène ensuite à reconnaître les outils «crayon» et «annuler».

### Phase de réalisation au laboratoire

L'enseignante fait une démonstration en utilisant l'outil «texte», puis l'outil «crayon» et ses diverses possibilités.

L'enseignante rappelle la tâche:

- Transcrire l'initiale de son prénom.
- Dessiner le portrait d'un personnage en utilisant au moins deux formats du crayon et au moins deux motifs.

Les élèves réalisent la tâche. L'enseignante intervient individuellement auprès des élèves qui éprouvent des difficultés en les questionnant sur la compréhension de la tâche ou en leur faisant reformuler la tâche dans leurs propres mots. À l'occasion, elle apporte un support technique aux élèves qui le demandent.

### Phase d'intégration en classe

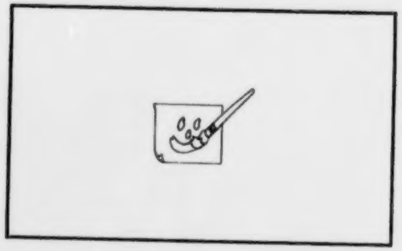
L'enseignante affiche les productions et amène les élèves à comparer les portraits.

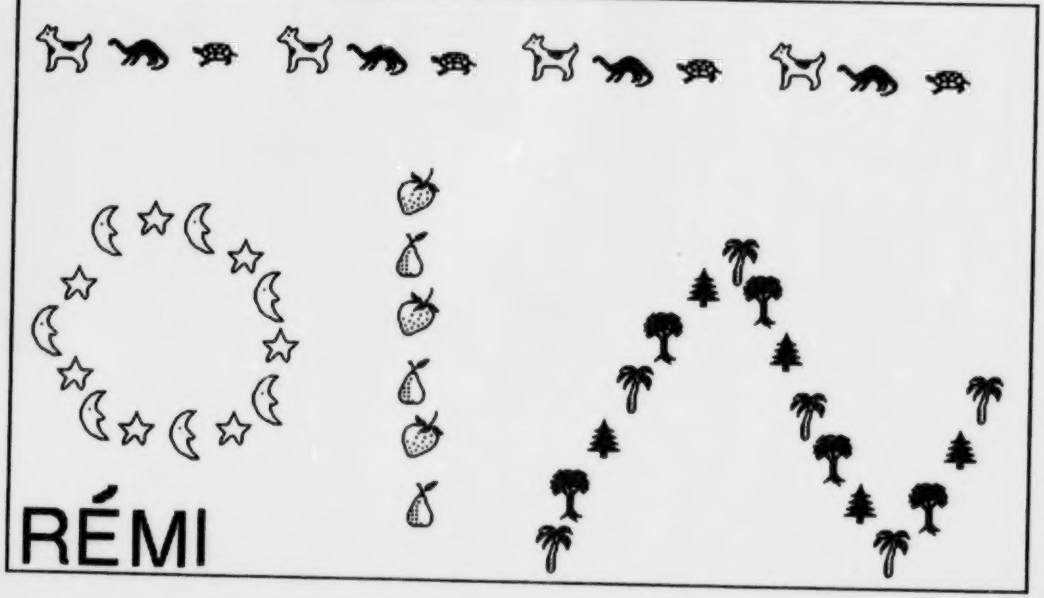
- Quel type de personnage as-tu dessiné?
- Qu'est-ce qui te permet de l'identifier?
- Qu'est-ce qui est semblable entre deux portraits?
- Qu'est-ce qui est différent entre deux portraits?
- As-tu transcrit l'initiale de ton prénom?

L'enseignante fait un retour sur les habiletés en informatique.

- Quelles sont les parties du visage que tu as réalisées à l'aide de traits larges? de traits fins?
- Quels sont les motifs que tu as utilisés pour dessiner ton portrait?
- Quel outil as-tu utilisé lorsque tu as fait des erreurs?

## À la queue leu leu





# À la queue leu leu

| Objectifs pédagogiques | Habiletés en informatique | Préalables en informatique |
|---|---|---|
| S'organiser dans un espace donné.<br>Construire une suite à partir d'une ou plusieurs propriétés (régularités).<br>Construire des suites en variant la configuration. | Utiliser l'outil «texte».<br>Utiliser l'outil «tampon».<br>Utiliser l'outil «annuler». | Savoir manipuler la souris. |

## Déroulement de l'activité

### Phase de préparation en classe

L'enseignante organise des activités dans lesquelles on fait des suites avec les objets courants de la classe: berlingots, sacs d'école, blocs, perles, Lego. Elle propose ensuite de faire des suites rythmiques avec des instruments de musique.

Plusieurs jeux de la maternelle peuvent viser le même objectif. Ex.: «Rythmes et Ribambelles», «Préparation à la lecture». Une chanson peut être un déclencheur. Ex.: «À la queue leu leu», «C'est un drôle de jeu», etc.

L'enseignante annonce que la prochaine tâche à l'ordinateur consistera à construire des suites variées.

Pour dessiner les objets, on utilisera les tampons. On écrira son prénom à l'aide de l'outil «texte». L'enseignante prépare des étiquettes-mots «tampon» et «texte» que l'on va déposer au fichier des mots de l'ordinateur. Si ces mots y sont déjà, on se donne des indices pour les reconnaître.

### Phase de réalisation au laboratoire

L'enseignante démontre le fonctionnement des outils «tampon» et «texte»: comment activer l'outil, comment accéder à une nouvelle série de tampons, comment sélectionner un tampon ou une lettre, comment l'imprimer à l'écran et comment annuler une manoeuvre insatisfaisante.

L'enseignante rappelle la tâche:
- Transcrire son prénom.
- Construire des suites variées à l'aide de tampons.

Les élèves réalisent leur dessin. L'enseignante intervient individuellement auprès des élèves qui éprouvent des difficultés en les questionnant sur la compréhension de la tâche ou en leur faisant reformuler la tâche dans leurs propres mots. À l'occasion, elle apporte un support technique aux élèves qui le demandent.

### Phase d'intégration en classe

L'enseignante affiche quelques productions; elle amène les élèves à identifier la régularité de quelques suites et à compter le nombre de fois que la règle se répète:
- Lis une suite.
- Quel ensemble de tampons as-tu répété?
- Combien de fois as-tu répété cet ensemble?

L'enseignante amène les élèves à trouver des stratégies et à les verbaliser: marques de crayon sur la feuille, frappements dans les mains, etc.

L'enseignante fait remarquer la complexité de certaines suites:
Ex.: une fraise, deux poires.

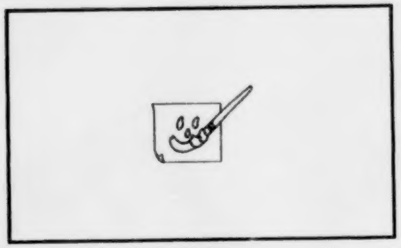
L'enseignante amène les élèves à observer la variété des configurations:
- De quelle façon as-tu placé ta suite?

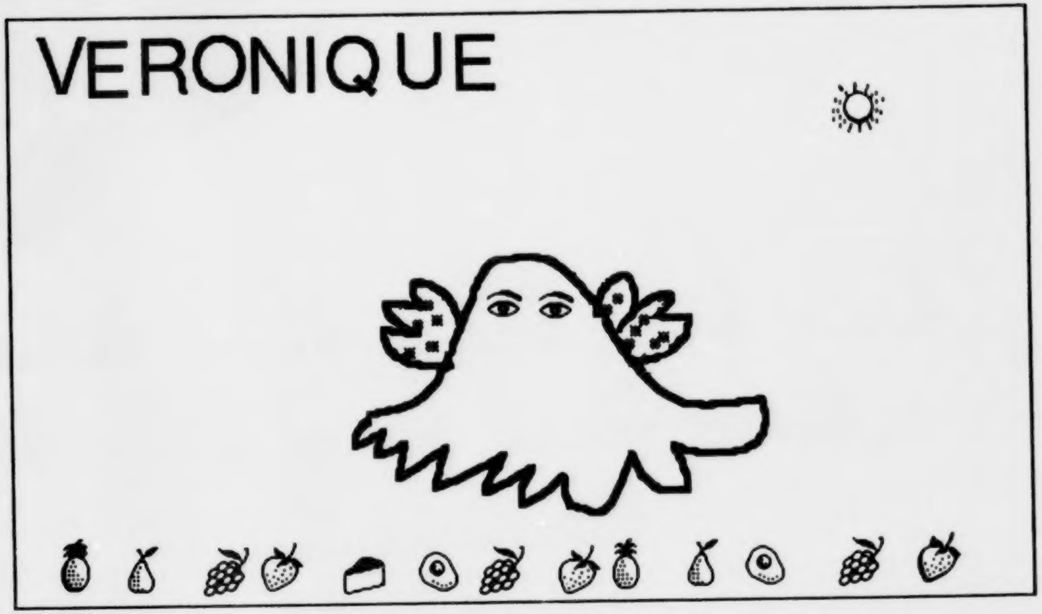
Ex.: les suites horizontales, verticales, circulaires, etc.

L'enseignante fait un retour sur les habiletés en informatique:
- Quel outil as-tu utilisé lorsque tu as fait des erreurs?

**Remarque**
Activité d'approfondissement: Reprendre l'activité afin de permettre aux élèves d'inventer de nouvelles suites de tampons dont la configuration et le nombre d'éléments utilisés à l'intérieur d'une régularité varient.

**L'Halloween**





# L'Halloween

**Objectifs pédagogiques**

Concrétiser des sentiments par un dessin et leur donner une forme.
Classifier des objets selon une ou plusieurs propriétés.

**Habiletés en informatique**

Utiliser l'outil «texte».
Utiliser l'outil «tampon».

**Préalables en informatique**

Savoir utiliser l'outil «crayon».
Savoir utiliser l'outil «annuler».

## Déroulement de l'activité

### Phase de préparation en classe

C'est la fête de l'Halloween. Les élèves parlent de fantômes, de sorcières, de chats noirs, de squelettes, de citrouilles, etc.

Les chansons, contes et comptines ne manquent pas pour étoffer ce thème. Le conte «Bizardos», de A. et J. Ahlberg serait un bon déclencheur.

L'enseignante propose aux élèves de dessiner un personnage d'Halloween qui fait rire ou un personnage d'Halloween qui fait peur et d'ajouter de la nourriture pour le personnage.

Elle active les connaissances des élèves quant aux aliments.

L'enseignante fait un rappel des outils à l'ordinateur que les élèves connaissent. Elle annonce que l'on utilisera deux nouveaux outils: le «tampon» et le «texte». Elle prépare des étiquettes-mots «tampon» et «texte» que l'on va déposer au fichier des mots de l'ordinateur. Si ces mots y sont déjà, on se donne des indices pour les reconnaître.

### Phase de réalisation au laboratoire

Elle rappelle brièvement le fonctionnement des outils «crayon» et «annuler». Puis elle explique le fonctionnement des outils «tampon» et «texte»: comment activer l'outil, comment accéder à une nouvelle série de tampons, comment sélectionner un tampon ou une lettre, comment l'imprimer à l'écran et comment annuler une manoeuvre insatisfaisante.

L'enseignante rappelle la tâche:

- Dessiner un personnage d'Halloween qui fait rire ou un personnage d'Halloween qui fait peur.
- Placer de la nourriture pour le personnage.

Elle ajoute la consigne suivante:

- Écrire l'initiale de son prénom.

Les élèves réalisent leur dessin. L'enseignante intervient individuellement auprès des élèves qui éprouvent des difficultés en les questionnant sur la compréhension de la tâche ou en leur faisant reformuler la tâche dans leurs propres mots. À l'occasion, elle apporte un support technique aux élèves qui le demandent.

### Phase d'intégration en classe

L'enseignante affiche les travaux des élèves. Elle les amène à trouver les personnages qui font rire et ceux qui font peur.

- Qu'est-ce qui te permet d'identifier les personnages qui font rire?
- Ceux qui font peur?

L'enseignante amène les élèves à vérifier si les tampons retenus constituent une nourriture potentielle pour le personnage.

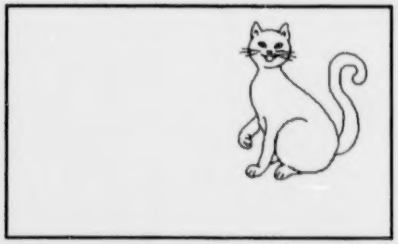
- Quels sont les tampons que tu as choisis? Pourquoi?

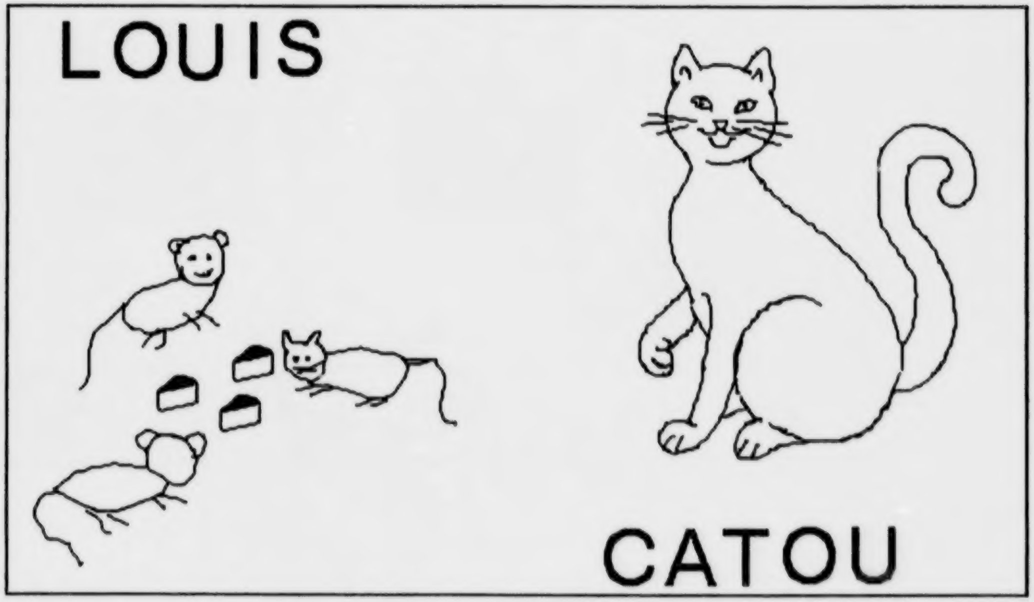
L'enseignante démontre l'utilité d'écrire l'initiale de son prénom pour reconnaître son travail; elle apporte deux ou trois exemples de travaux d'élèves dont l'initiale est unique.

L'enseignante fait un retour sur les habiletés en informatique:

- As-tu eu de la difficulté à manipuler les tampons?
- Quel outil as-tu utilisé lorsque tu as fait des erreurs?

L'énigme du chat souriant





# L'énigme du chat souriant

**Objectifs pédagogiques**

Produire un discours expressif de type opinion et expression de sentiments.
Choisir des informations pertinentes.
Ordonner les informations de façon logique.

**Habiletés en informatique**

Rappel des habiletés acquises antérieurement.

**Préalables en informatique**

Savoir utiliser l'outil «texte».
Savoir utiliser l'outil «tampon».
Savoir utiliser l'outil «crayon».
Savoir utiliser l'outil «annuler».

## Déroulement de l'activité

### Phase de préparation en classe

Les contes et les chansons ne manquent pas pour faire connaître le chat, cet animal familier.

L'enseignante affiche des illustrations de chats et écrit le mot «chat». Les élèves partagent leurs connaissances sur le chat. Ils se réfèrent à des livres, des photos, des documents audio-visuels, etc. Au fur et à mesure, l'enseignante regroupe les informations et les complète au besoin.

L'enseignante prévient les élèves qu'une image de chat les attend à l'ordinateur. Chacun trouve un nom à son chat. L'enseignante inscrit ce mot sur une étiquette que l'enfant apporte lors de la prochaine leçon.

### Phase de réalisation au laboratoire

L'enseignante ouvre le fichier de départ «Chat» avant l'arrivée des élèves.

L'enseignante amène les élèves à observer les caractéristiques physiques qui nous permettent d'imaginer le plaisir et la satisfaction du chat.

- Qu'est-ce que ce chat a de particulier?
- Pourquoi le chat sourit-il?
- Est-ce la vue d'une souris? Que se passe-t-il?
- Est-ce un autre chat? Que fait-il?

Pour chaque élément, l'enseignante amène les élèves à imaginer une scène susceptible de faire rire un chat.

L'enseignante précise la tâche:

- Écrire le nom du chat.
- Dessiner une scène qui fait rire le chat.

Les élèves réalisent leur dessin. L'enseignante intervient individuellement auprès des élèves qui éprouvent des difficultés en les questionnant sur la compréhension de la tâche ou en leur faisant reformuler la tâche dans leurs propres mots. À l'occasion, elle apporte un support technique aux élèves qui le demandent.

### Phase d'intégration en classe

L'enseignante affiche quelques productions et amène les élèves à les comparer. Chaque élève dit le nom de son chat, explique la scène qu'il a reproduite et justifie son choix.

- Qu'est-ce qui fait rire ton chat? Pourquoi?

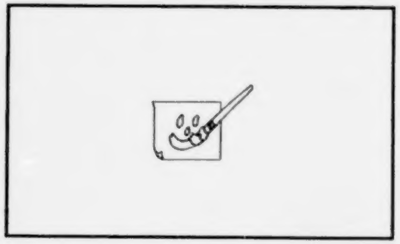
L'enseignante fait un retour sur les habiletés en informatique.

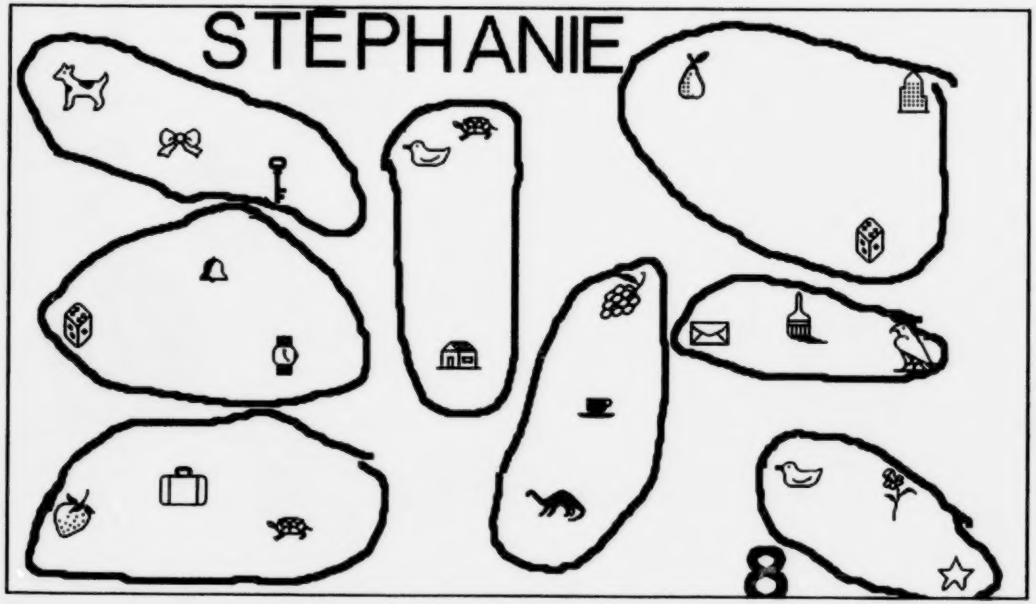
- Quels outils as-tu utilisés?
- As-tu utilisé l'outil «annuler» lorsque tu as fait des erreurs?

**Remarque**

Attention à l'usage de la «gomme à effacer», car elle fait disparaître l'image du fichier de départ.
Variante: Utiliser le fichier de départ «Bonhomme» et demander de dessiner un ami pour le bonhomme de neige. (p. 78)

Je groupe par trois





# Je groupe par trois

**Objectifs pédagogiques**

Grouper des objets.
Associer un nombre à un ensemble d'objets.

**Habiletés en informatique**

Rappel des habiletés acquises antérieurement.

**Préalables en informatique**

Savoir utiliser l'outil «texte».
Savoir utiliser l'outil «tampon».
Savoir utiliser l'outil «crayon».
Savoir utiliser l'outil «annuler».

## Déroulement de l'activité

### Phase de préparation au laboratoire

L'enseignante propose la mise en situation suivante:

- Maman organise une fête d'enfants. Elle achète des surprises pour les invités. Avec l'outil «tampon», imprime des surprises achetées par maman.

Lorsque les élèves ont placé une vingtaine de tampons, l'enseignante arrête le cours et soumet le problème suivant aux élèves:

- Maman veut mettre les surprises dans des sacs. Dans chaque sac, elle veut placer trois surprises. Prépare les sacs de surprises.
- Écris combien d'enfants maman peut inviter à cette fête.

### Phase de réalisation au laboratoire

Les élèves réalisent la tâche. L'enseignante intervient individuellement auprès des élèves qui éprouvent des difficultés en les questionnant sur la compréhension de la tâche ou en leur faisant reformuler la tâche dans leurs propres mots. À l'occasion, elle apporte un support technique aux élèves qui le demandent.

### Phase d'intégration en classe

L'enseignante affiche quelques productions et amène les élèves à dénombrer les sacs de surprises.

- Combien de sacs vois-tu?
- Combien de surprises y a-t-il dans chaque sac?
- Y a-t-il des surprises qui ne sont pas dans les sacs?
- Combien d'amis maman peut-elle inviter?
- Ce nombre est-il inscrit?

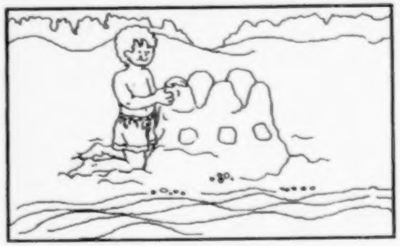
Les élèves qui terminent avant les autres sont invités à résoudre un nouveau problème en utilisant le fichier de départ «Surprises» .
Ex.: Maman veut inviter des enfants; elle veut donner le même nombre de suprises à chaque enfant. Combien de surprises doit-elle mettre dans chaque sac.

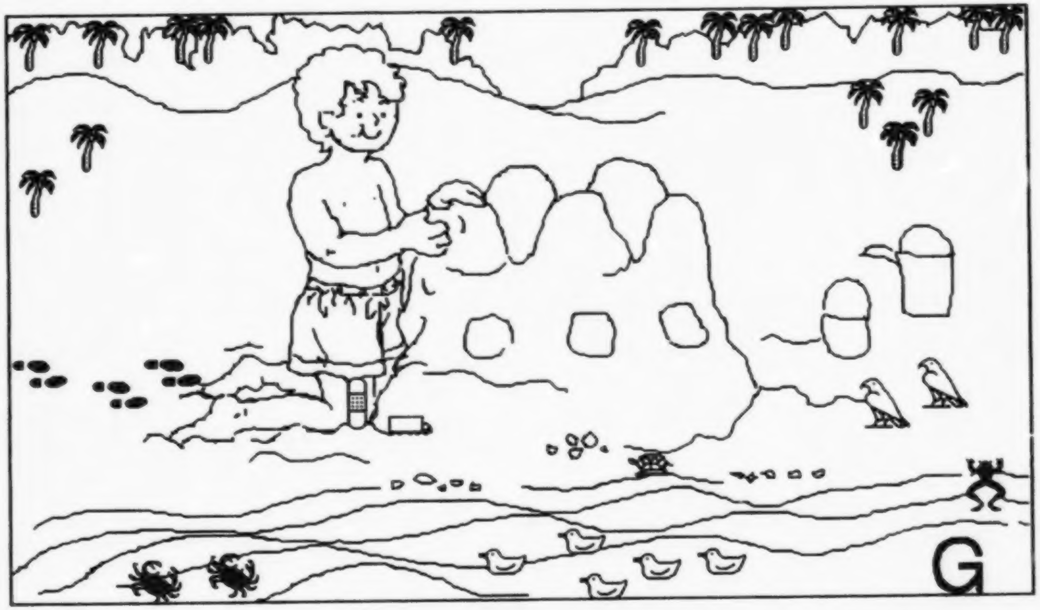
L'enseignante objective en se référant à la phase d'intégration de la première activité. Dans différentes productions, elle fait comparer le nombre de sacs de surprises préparés.

- Comment se fait-il qu'avec un même nombre de surprises on arrive à des nombres de sacs différents?

**Remarque**
Préalable: Les élèves devront avoir réalisé d'autres activités de groupement dont le critère est quantitatif. Ex.: L'étalage de fruits (p. 21)
Un exemple de l'activité «Surprises» est disponible à la page 72. *Exceptionnellement, la phase de préparation se fait au laboratoire d'informatique.

## Un enfant à la plage





# Un enfant à la plage

**Objectifs pédagogiques**

Produire un discours informatif.
Choisir des informations pertinentes.
Ordonner les informations de façon logique.
Se familiariser avec le vocabulaire relatif aux relations spatiales.

**Habiletés en informatique**

Rappel des habiletés acquises antérieurement.

**Préalables en informatique**

Savoir utiliser l'outil «texte».
Savoir utiliser l'outil «tampon».
Savoir utiliser l'outil «crayon».
Savoir utiliser l'outil «annuler».

## Déroulement de l'activité

### Phase de préparation en classe

L'enseignante active les connaissances des élèves sur le thème de la plage et sur les activités qu'on y pratique. Les élèves se réfèrent à des livres, des photos, des documents audio-visuels, etc. Au fur et à mesure, l'enseignante regroupe les informations et les complète au besoin.

L'enseignante annonce que la prochaine tâche à l'ordinateur consistera à compléter une scène réaliste sur le thème de la plage. Il faudra dessiner des éléments particuliers qui permettront de reconnaître chacun des dessins.

L'enseignante affiche une photocopie agrandie du fichier de départ «Plage» et amène les élèves à penser à des éléments particuliers qu'ils pourraient y dessiner.

### Phase de réalisation au laboratoire

L'enseignante montre le fichier de départ «Plage».

L'enseignante amène les élèves à reformuler la tâche dans leurs propres mots.

- Compléter une scène réaliste sur le thème de la plage.
- Y dessiner des éléments révélateurs.
- Ne pas inscrire son nom.

Les élèves réalisent la tâche. L'enseignante intervient individuellement auprès des élèves qui éprouvent des difficultés en les questionnant sur la compréhension de la tâche ou en leur faisant reformuler la tâche dans leurs propres mots. À l'occasion, elle apporte un support technique aux élèves qui le demandent.

### Phase d'intégration en classe

L'enseignante présente l'activité de communication orale sous forme de jeu. Elle affiche quatre ou cinq productions à la fois. Elle explique que le jeu consiste à trouver le dessin qui correspond aux informations données par l'auteur. L'élève devra organiser les informations de façon à conserver les éléments révélateurs pour la fin de son discours. Ex.: Les traces de pas sur la plage, le sparadrap sur la jambe de l'enfant.

Un élève décrit la scène qu'il a reproduite; les autres élèves doivent la reconnaître.

L'enseignante objective la communication orale.

- Qu'est-ce qui t'a permis d'identifier le dessin?
- À quel moment as-tu identifié le dessin?
- Est-ce que tu aurais pu faire autrement?

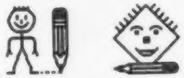
L'enseignante fait un retour sur les habiletés en informatique:

- Quels outils as-tu utilisés pour dessiner?
- As-tu utilisé d'autres outils? À quelles occasions?
- Quel outil as-tu utilisé lorsque tu as fait des erreurs?

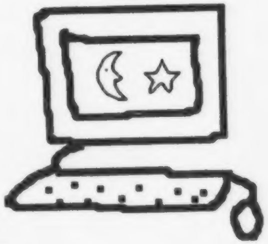
**Remarque**

Attention à l'usage de la «gomme à effacer», car elle fait disparaître l'image du fichier de départ.
Activités d'approfondissement: Utiliser l'un des fichiers de départ suivants: «Restaurant», «Maternelle», «Intersection». (p. 76, p. 77, et p. 84)

**J'identifie ma pochette**



MON TRAVAIL



À

L'ORDINATEUR

LOUIS DAIGNEAULT

# J'identifie ma pochette

**Objectifs pédagogiques**

S'organiser dans un espace donné.
S'initier à la fonction informative de l'écrit.
S'habiliter à l'utilisation des concepts et des conventions de l'écrit.

**Habiletés en informatique**

Améliorer son habileté technique à utiliser l'outil «texte».
Avec la version professionnelle, on peut initier les élèves à l'usage du clavier. On utilisera les touches suivantes: barre d'espacement, touche d'effacement, lettres minuscules et majuscules.

**Préalables en informatique**

Savoir utiliser l'outil «texte».
Savoir utiliser l'outil «tampon».
Savoir utiliser l'outil «crayon».
Savoir utiliser l'outil «annuler».

## Déroulement de l'activité

### Phase de préparation en classe

L'enseignante montre divers porte-documents, des chemises, des cahiers à anneaux dans lesquels on conserve des travaux. Elle amène les élèves à observer comment on identifie certains recueils: le bottin téléphonique, le titre d'un livre, etc.

L'enseignante suscite le goût d'identifier le recueil dans lequel nous conservons nos travaux faits à l'ordinateur.
- Que veux-tu écrire sur la pochette?

L'enseignante prépare une étiquette-mot du titre choisi par chaque élève.

L'enseignante annonce que la prochaine tâche à l'ordinateur consistera à transcrire le titre choisi, son prénom, son nom et à ajouter un dessin de son choix.

### Phase de réalisation au laboratoire

L'enseignante amène les élèves à reformuler la tâche dans leurs propres mots:
- Transcrire le titre du recueil.
- Transcrire son prénom et son nom.
- Faire un dessin de son choix.

Les élèves réalisent la tâche. L'enseignante intervient individuellement auprès des élèves qui éprouvent des difficultés en les questionnant sur la compréhension de la tâche ou en leur faisant reformuler la tâche dans leurs propres mots. À l'occasion, elle apporte un support technique aux élèves qui le demandent.

### Phase d'intégration en classe

Coller les productions des élèves sur la couverture des recueils.

L'enseignante affiche quelques recueils et interroge quelques élèves:
- As-tu transcrit le titre de ton recueil?
- As-tu transcrit ton prénom et ton nom?
- Quelle est la première lettre de ton prénom? de ton nom?
- De quel côté as-tu commencé à écrire?
- Quand as-tu laissé des espaces?
- Quel dessin as-tu choisi pour illustrer ton recueil?

L'enseignante fait un retour sur les habiletés en informatique:
- Comment as-tu fait pour reconnaître les lettres de ton prénom?
- Quel outil as-tu utilisé pour écrire les accents et les apostrophes?
- Quel outil as-tu utilisé lorsque tu as fait des erreurs?

**Remarque**
Cette activité devrait être précédée d'exercices: transcrire son prénom, transcrire son prénom et son nom, les inscrire sur ses travaux.
Variante: Réaliser un bottin dans lequel chacun écrit son nom et son numéro de téléphone. (p. 70)

**Bonne fête maman!**

BONNE FÊTE MAMAN

JE T'EMBRASSE

LUC

# Bonne fête maman!

**Objectifs pédagogiques**

S'organiser dans un espace donné.
S'initier à la fonction relationnelle de l'écrit.
S'habiliter à l'utilisation des concepts et des conventions de l'écrit.

**Habiletés en informatique**

Améliorer son habileté technique à utiliser l'outil «texte».
Avec la version professionnelle, on peut initier les élèves à l'usage du clavier. On utilisera les touches suivantes: barre d'espacement, touche d'effacement, lettres minuscules et majuscules.

**Préalables en informatique**

Savoir utiliser l'outil «texte».
Savoir utiliser l'outil «tampon».
Savoir utiliser l'outil «crayon».
Savoir utiliser l'outil «annuler».

## Déroulement de l'activité

**Phase de préparation en classe**

À l'approche de la fête des mères, l'enseignante suscite le goût de préparer une carte de souhaits à l'ordinateur.

- Qu'est-ce qu'on peut écrire sur notre carte? Avec les élèves, l'enseignante prépare des étiquettes-phrases pour constituer une banque de quelques messages d'amour: « JE T'AIME», «TU ES MON TRÉSOR», «JE T'EMBRASSE», etc. Chaque message est accompagné d'une illustration ou d'un pictogramme pour en faciliter le repérage.

L'enseignante annonce que la prochaine tâche à l'ordinateur consistera à écrire un message d'amour, son prénom et à ajouter un dessin de son choix.

**Phase de réalisation au laboratoire**

L'enseignante amène les élèves à reformuler la tâche dans leurs propres mots:

- Transcrire un message d'amour.
- Transcrire son prénom.
- Faire un dessin.

Les élèves réalisent la tâche. L'enseignante intervient individuellement auprès des élèves qui éprouvent des difficultés en les questionnant sur la compréhension de la tâche ou en leur faisant reformuler la tâche dans leurs propres mots. À l'occasion, elle apporte un support technique aux élèves qui le demandent.

**Phase d'intégration en classe**

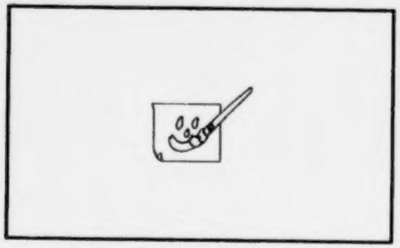
L'enseignante affiche quelques productions et amène les élèves à comparer les messages écrits à l'ordinateur et les messages affichés au tableau:

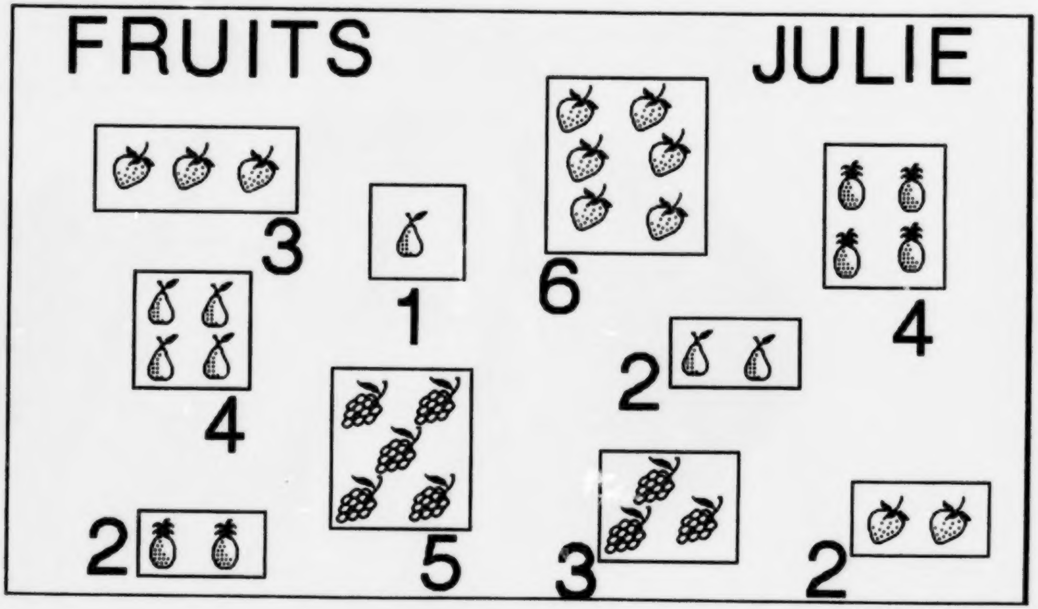
- Quel message as-tu choisi?
- As-tu transcrit tous les mots du message?
- As-tu transcrit toutes les lettres de chaque mot?
- De quel côté as-tu commencé à écrire?
- Quand as-tu laissé des espaces?
- As-tu transcrit ton prénom?
- Quel dessin as-tu choisi pour illustrer ton message d'amour?

L'enseignante fait un retour sur les habiletés en informatique:

- Comment as-tu fait pour reconnaître les lettres du message?
- Quel outil as-tu utilisé pour écrire les accents et les apostrophes?
- Quel outil as-tu utilisé lorsque tu as fait des erreurs?

L'étalage de fruits





# L'étalage de fruits

### Objectifs pédagogiques

Se familiariser avec le concept d'intérieur.
Grouper des objets selon une propriété quantitative.
Associer un nombre à un ensemble d'éléments.
Comparer des quantités.

### Habiletés en informatique

Utiliser l'outil «rectangle».

### Préalables en informatique

Savoir utiliser l'outil «texte».
Savoir utiliser l'outil «tampon».
Savoir utiliser l'outil «annuler».

## Déroulement de l'activité

### Phase de préparation en classe

L'enseignante invite les élèves à nommer des sortes de fruits et à nommer des endroits où on peut s'en procurer.

Une visite dans une fruiterie ou l'illustration de l'épicerie dans le matériel «Imagine» permet d'observer les étalages de fruits.

- Quelles sortes de fruits observes-tu?
- Comment les fruits sont-ils disposés?
- Quelle forme ont les boîtes?

L'enseignante propose de construire des étalages de fruits à l'ordinateur. Les fruits de même variété doivent être regroupés à l'intérieur d'une boîte rectangulaire. On doit en placer un maximum de six par boîte et on doit écrire le nombre correspondant.

Elle annonce que l'on va utiliser les outils «rectangle», «tampon» et «texte». Elle montre l'illustration du pictogramme de l'outil «rectangle», puis l'affiche au coin de l'ordinateur. Elle prépare une étiquette-mot «rectangle». Si ce mot y est déjà, on se donne des indices pour le reconnaître.

### Phase de réalisation au laboratoire

L'enseignante rappelle le mode de fonctionnement des outils connus, puis fait une démonstration de l'outil «rectangle»: on doit se concentrer sur le point d'insertion, puis glisser la souris jusqu'au sommet opposé du rectangle.

Elle rappelle la tâche prévue:

- Construire des étalages de fruits comme à la fruiterie.
- Grouper les fruits de même variété à l'intérieur d'une boîte rectangulaire.
- Placer un maximum de six fruits par boîte.
- Écrire le symbole correspondant au nombre de fruits.

Les élèves réalisent la tâche. L'enseignante intervient individuellement auprès des élèves qui éprouvent des difficultés en les questionnant sur la compréhension de la tâche ou en leur faisant reformuler la tâche dans leurs propres mots. À l'occasion, elle apporte un support technique aux élèves qui le demandent.

### Phase d'intégration en classe

L'enseignante affiche les productions des élèves et les amène à comparer quelques étalages.

- Quels sont les fruits que tu as choisis?
- Est-ce que tous les fruits sont regroupés à l'intérieur de boîtes?

L'enseignante demande aux élèves de vérifier la correspondance entre le symbole et le nombre d'éléments contenus dans chaque boîte.

- Combien de fruits y a-t-il dans cette boîte?

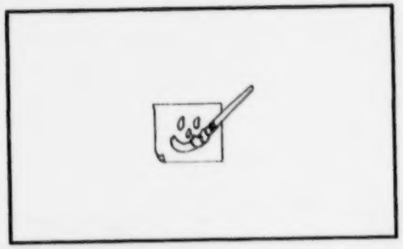
Elle invite les élèves à identifier les rectangles qui contiennent le plus grand nombre de fruits. Ceux qui en contiennent le moins. Ceux qui contiennent cinq fruits. Ceux qui en contiennent plus de cinq...

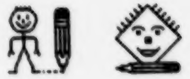
L'enseignante fait un retour sur les habiletés en informatique:

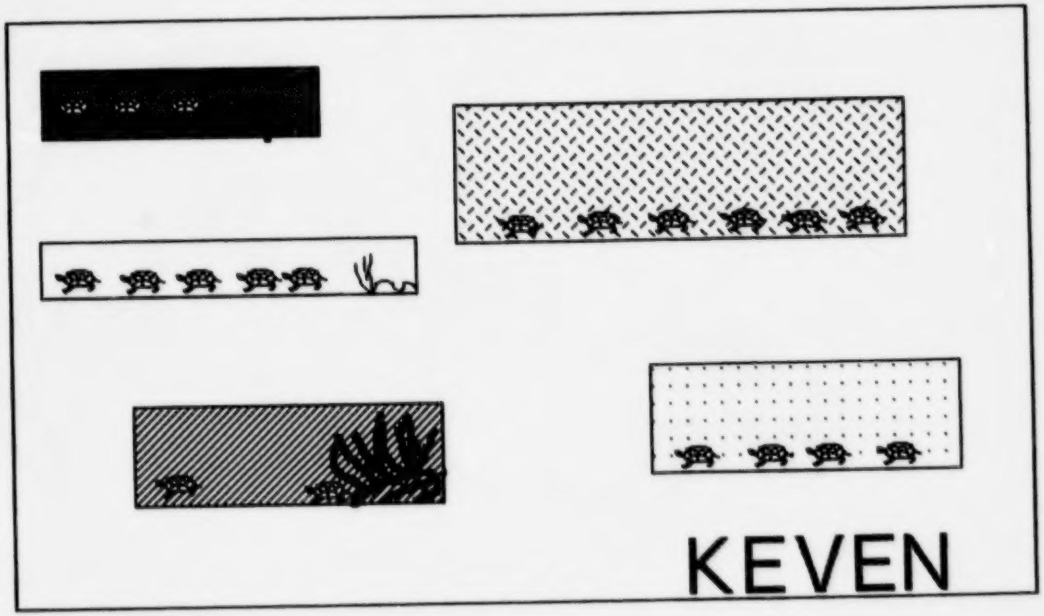
- As-tu eu de la difficulté à tracer des rectangles?
- À quoi pensais-tu en traçant tes rectangles?
- Quel outil as-tu utilisé lorsque tu as fait des erreurs?

**Remarque**
Variante: Utiliser les outils «trait» et «tampon» pour réaliser le plan d'un jardin. (p. 75)

# Mes cinq aquariums







# Mes cinq aquariums

**Objectifs pédagogiques**

Comparer des quantités.

**Habiletés en informatique**

Utiliser l'outil «rectangle».
Varier le motif du rectangle.

**Préalables en informatique**

Savoir utiliser l'outil «texte».
Savoir utiliser l'outil «tampon».
Savoir utiliser l'outil «crayon».
Savoir utiliser l'outil «annuler».

## Déroulement de l'activité

### Phase de préparation en classe

L'enseignante profite de l'intérêt des élèves pour les poissons et les animaux qui vivent dans l'eau pour leur proposer un problème.

Tu as une boutique d'animaux et tu es responsable des aquariums. Tu as cinq aquariums de motifs différents et plusieurs tortues. Il te faut mettre un nombre différent de tortues dans chacun des aquariums, mais il ne doit pas y avoir plus de six tortues dans un aquarium.

Pour réaliser les aquariums, on utilisera l'outil «rectangle». Elle prépare une étiquette-mot «rectangle» que l'on va déposer au fichier des mots de l'ordinateur. Si ce mot y est déjà, on se donne des indices pour le reconnaître.

### Phase de réalisation au laboratoire

L'enseignante démontre comment tracer des rectangles de diverses grandeurs et comment en varier le motif.

L'enseignante incite les élèves à reformuler les données du problème dans leurs propres mots.

- Construire cinq aquariums de motifs différents.
- Placer un nombre différent de tortues dans chaque aquarium.
- Ne pas placer plus de six tortues dans un aquarium.

Elle donne des exemples et des contre-exemples:

- Peux-tu placer trois tortues dans un aquarium? Pourquoi?
- Peux-tu placer sept tortues dans un autre aquarium? Pourquoi?

Les élèves réalisent la tâche. L'enseignante intervient individuellement auprès des élèves qui éprouvent des difficultés en les questionnant sur la compréhension de la tâche ou en leur faisant reformuler la tâche dans leurs propres mots. À l'occasion, elle apporte un support technique aux élèves qui le demandent.

### Phase d'intégration en classe

L'enseignante affiche quelques productions et amène les élèves à comparer les aquariums.

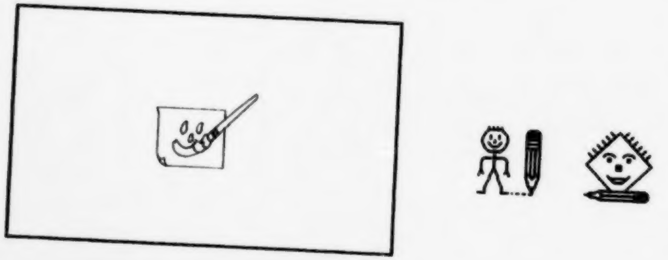
- Combien d'aquariums as-tu construits?
- Combien de tortues y a-t-il dans chaque aquarium?
- Le nombre de tortues est-il différent dans chaque aquarium?
- Est-ce que tous les élèves ont obtenu la même solution? Pourquoi?

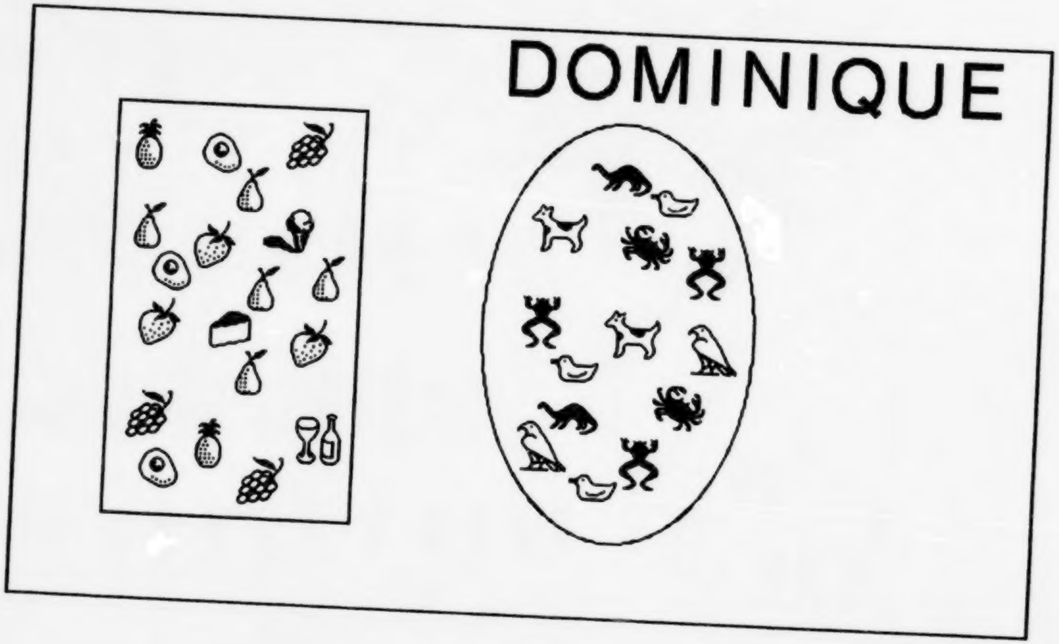
L'enseignante fait un retour sur les habiletés en informatique:

- As-tu eu de la difficulté à tracer des rectangles avec des motifs différents?
- À quoi pensais-tu en traçant tes rectangles?
- Quel outil as-tu utilisé lorsque tu as fait des erreurs?

**Remarque**
Les élèves plus habiles pourraient compléter les aquariums en dessinant des éléments additionnels tels des algues, des coquillages, etc.

Es-tu dans mon groupe?





# Es-tu dans mon groupe?

**Objectifs pédagogiques**

Classifier des objets selon une ou plusieurs propriétés.

**Habiletés en informatique**

Utiliser l'outil «rectangle».
Utiliser l'outil «ovale».

**Préalables en informatique**

Savoir utiliser l'outil «texte».
Savoir utiliser l'outil «tampon».
Savoir utiliser l'outil «annuler».

## Déroulement de l'activité

### Phase de préparation en classe

L'enseignante organise des activités dans lesquelles on fait des groupements de personnes ou d'objets:

- les filles, les garçons;
- les grands, les moyens, les petits;
- les rouges, les bleus, les jaunes, etc.

L'enseignante annonce que, lors du prochain atelier à l'ordinateur, les élèves auront à construire chacun une boîte à l'aide de l'outil «rectangle» ou «ovale» et à y placer, à l'aide de tampons, des éléments qui se ressemblent.

L'enseignante montre l'illustration des pictogrammes de l'outil «rectangle» et de l'outil «ovale», puis les affiche au coin de l'ordinateur. Elle prépare des étiquettes-mots «rectangle» et «ovale». Si ces mots y sont déjà, on se donne des indices pour les reconnaître.

### Phase de réalisation au laboratoire

L'enseignante rappelle le mode de fonctionnement des outils connus, puis fait une démonstration de l'outil «rectangle»: on doit se concentrer sur le point d'insertion, puis glisser la souris jusqu'au sommet opposé du rectangle. Elle démontre ensuite le fonctionnement de l'outil «ovale».

Elle rappelle la tâche:

- Construire chacun sa boîte à l'aide de l'outil «rectangle» ou «ovale».
- Choisir, pour sa boîte, des tampons qui représentent des éléments qui se ressemblent. Ex.: les végétaux et les animaux, les objets et les personnes, etc.

Les élèves réalisent la tâche. L'enseignante intervient individuellement auprès des élèves qui éprouvent des difficultés en les questionnant sur la compréhension de la tâche ou en leur faisant reformuler la tâche dans leurs propres mots. À l'occasion, elle apporte un support technique aux élèves qui le demandent.

### Phase d'intégration en classe

L'enseignante affiche deux ou trois productions, amène les élèves à identifier la propriété de quelques ensembles.

- Qu'est-ce qui se ressemble dans les tampons groupés dans cette boîte? Dans celle-là?
- Est-ce que tous les pictogrammes (tampons) sont groupés adéquatement?

Chaque équipe échange sa production avec une autre équipe. L'enseignante demande d'identifier les propriétés et de vérifier si les éléments sont groupés adéquatement. Les deux équipes se communiquent leurs résultats. En cas de doute, l'enseignante amène les élèves à réfléchir sur les critères identifiés et à proposer des solutions au besoin.

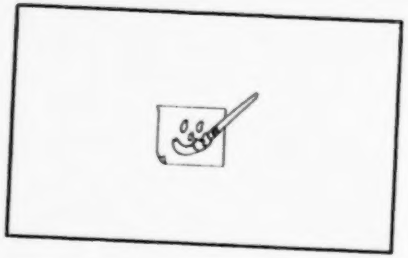
L'enseignante fait un retour sur les habiletés en informatique:

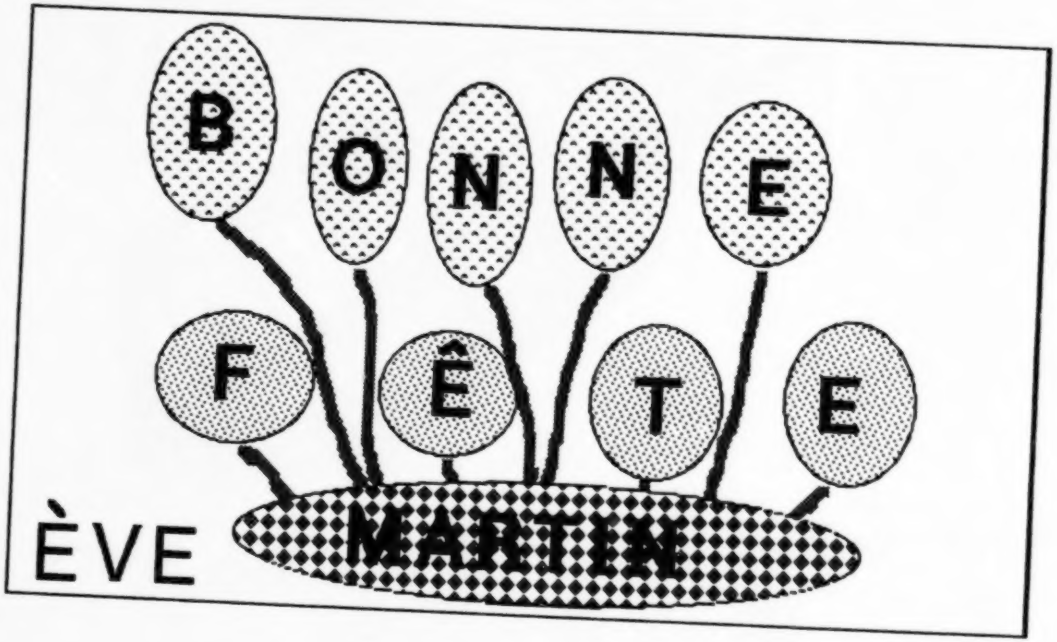
- As-tu eu de la difficulté à tracer des rectangles?
- À quoi pensais-tu en traçant tes rectangles?
- As-tu eu de la difficulté à tracer des ovales?
- Quel outil as-tu utilisé lorsque tu as fait des erreurs?

**Remarque**

Pour cette activité, les élèves sont en équipe. À tour de rôle, chacun met les tampons appropriés dans sa boîte.

## Le bouquet de ballons





# Le bouquet de ballons

**Objectifs pédagogiques**

S'organiser dans un espace donné.
Comparer des ensembles.
Utiliser les termes jugés essentiels à la communication: autant, égal.
S'initier à la fonction relationnelle de l'écrit.
S'habiliter à l'utilisation des conventions de l'écrit.

**Habiletés en informatique**

Utiliser l'outil «ovale».
Varier le motif de l'ovale.

**Préalables en informatique**

Savoir utiliser l'outil «texte».
Savoir utiliser l'outil «crayon».
Savoir utiliser l'outil «annuler».

## Déroulement de l'activité

### Phase de préparation en classe

À l'occasion d'un anniversaire, les élèves envoient des cartes de souhaits. À cet effet, on prépare des étiquettes-mots de «BONNE FÊTE» et du nom du récipiendaire de la carte.

L'enseignante propose de réaliser une carte de fête à l'ordinateur. Elle suggère aux élèves de dessiner un bouquet de ballons reliés par des cordes. Il devra y avoir autant de ballons qu'il y a de lettres dans «BONNE FÊTE».

Pour dessiner les ballons, on utilisera l'outil «ovale». L'enseignante rappelle les outils utiles pour réaliser l'activité:

- Avec quel outil dessineras-tu les cordes qui retiennent les ballons? Le «crayon».
- Avec quel outil écriras-tu «BONNE FÊTE»? L'outil «texte» et le «crayon».

L'enseignante prépare une étiquette-mot «ovale» que l'on va déposer au fichier des mots de l'ordinateur. Si ce mot y est déjà, on se donne des indices pour le reconnaître.

### Phase de réalisation au laboratoire

L'enseignante fait une courte démonstration de l'outil «ovale» et explique qu'il faudra accentuer le «E» de «BONNE FÊTE» avec le crayon.

Elle invite les élèves à reformuler la tâche dans leurs propres mots:

- Dessiner un bouquet qui a autant de ballons qu'il y a de lettres dans les mots «BONNE FÊTE».
- Transcrire «BONNE FÊTE» dans les ballons.
- Transcrire une lettre par ballon.
- Dessiner des cordes pour chaque ballon.
- Transcrire le nom de la personne à qui on envoie la carte. (facultatif)

Les élèves réalisent la tâche. L'enseignante intervient individuellement auprès des élèves qui éprouvent des difficultés en les questionnant sur la compréhension de la tâche ou en leur faisant reformuler la tâche dans leurs propres mots. À l'occasion, elle apporte un support technique aux élèves qui le demandent.

### Phase d'intégration en classe

L'enseignante affiche les travaux et amène les élèves à comparer les bouquets de ballons.

- Combien y a-t-il de ballons?
- Pourquoi?
- As-tu bien écrit les mots «BONNE FÊTE»?

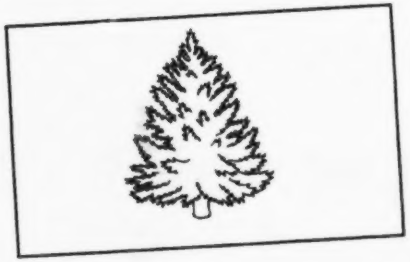
Elle fait ressortir les stratégies utilisées: vérifier à l'aide de l'étiquette-mots, compter le nombre de lettres de chaque mot, vérifier le nombre de ballons correspondants.

L'enseignante fait un retour sur les habiletés en informatique:

- As-tu eu de la difficulté à tracer des ovales avec des motifs différents?
- À quoi pensais-tu en traçant tes ovales?
- Comment as-tu organisé ton travail pour que les ovales et les cordes fassent un beau bouquet de ballons?
- Est-ce que tes lettres sont faciles à lire?

Elle amène les élèves à objectiver sur les caractères de visibilité des motifs utilisés.

Je décore mon sapin



# Je décore mon sapin

**Objectifs pédagogiques**

S'organiser dans un espace donné.
Établir des ressemblances et des différences.
Comparer des quantités.
S'habiliter à l'utilisation des conventions de l'écrit.

**Habiletés en informatique**

Rappel des habiletés acquises antérieurement.

**Préalables en informatique**

Savoir utiliser l'outil «rectangle».
Savoir varier le motif du rectangle.
Savoir utiliser l'outil «texte».
Savoir utiliser l'outil «tampon».
Savoir utiliser l'outil «crayon».
Savoir utiliser l'outil «annuler».

## Déroulement de l'activité

### Phase de préparation en classe

À partir d'illustrations, l'enseignante fait remarquer aux élèves que parfois on décore les sapins avec des guirlandes.

- Qu'est-ce qu'une guirlande?
- Est-ce qu'on peut en fabriquer?
- Avec quoi?

Les élèves fabriquent des guirlandes pour décorer la classe. L'enseignante écrit les mots «JOYEUX NOËL».

L'enseignante propose aux élèves de décorer un sapin à l'ordinateur avec une guirlande, d'écrire les mots «JOYEUX NOËL» et de dessiner, au pied du sapin, des cadeaux avec différents papiers d'emballage.

### Phase de réalisation au laboratoire

L'enseignante propose l'illustration du fichier de départ «Sapin».

Elle rappelle la tâche.

- Décorer le sapin d'une guirlande.
- Transcrire les mots «JOYEUX NOËL» en se guidant sur une étiquette-mots.
- Dessiner, au pied du sapin, des cadeaux avec différents papiers d'emballage.

Les élèves réalisent la tâche. L'enseignante intervient individuellement auprès des élèves qui éprouvent des difficultés en les questionnant sur la compréhension de la tâche ou en leur faisant reformuler la tâche dans leurs propres mots. À l'occasion, elle apporte un support technique aux élèves qui le demandent.

### Phase d'intégration en classe

L'enseignante affiche les productions et amène les élèves à les comparer:

- Qu'est-ce qui se ressemble dans les guirlandes?
- Qu'est-ce qui est différent?
- Où as-tu placé tes cadeaux?
- Combien de cadeaux as-tu dessinés?
- En quoi tes cadeaux sont-ils différents?

L'enseignante amène les élèves à comparer le nombre de cadeaux de différentes productions:

- Qui a dessiné le plus de cadeaux? le moins de cadeaux? autant de cadeaux?

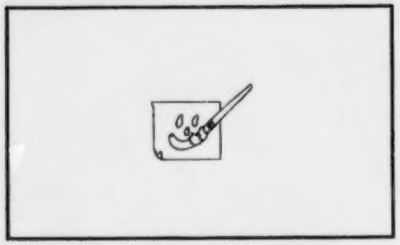
L'enseignante interroge quelques élèves:

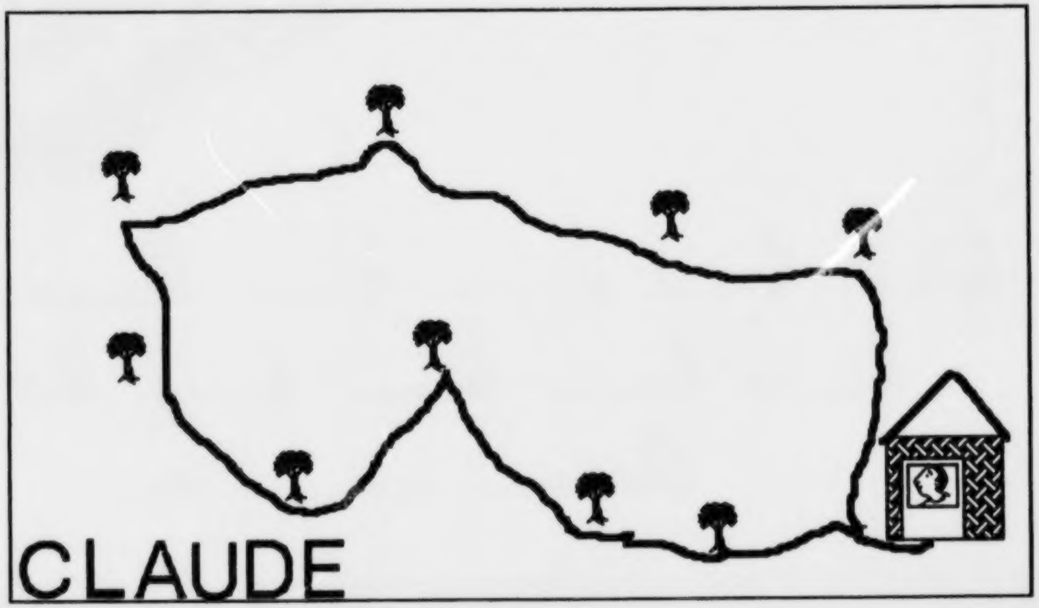
- Est-ce que les mots «JOYEUX NOËL» sont écrits?
- As-tu écrit les lettres de gauche à droite?
- As-tu laissé un espace entre les deux mots?

L'enseignante fait un retour sur les habiletés en informatique.

**Remarque**
Attention à l'usage de la «gomme à effacer», car elle fait disparaître l'image du fichier de départ.
Si on le préfère, on peut demander aux élèves de dessiner leur propre sapin.

La cabane à sucre





# La cabane à sucre

### Objectifs pédagogiques

S'organiser dans un espace donné.
Résoudre des problèmes comportant des chemins simples, des régions et des frontières.
Reconnaître le nombre comme l'une des propriétés d'un ensemble.

### Habiletés en informatique

Rappel des habiletés acquises antérieurement.

### Préalables en informatique

Savoir utiliser l'outil «rectangle».
Savoir utiliser l'outil «texte».
Savoir utiliser l'outil «tampon».
Savoir utiliser l'outil «crayon».
Savoir utiliser l'outil «annuler».

## Déroulement de l'activité

### Phase de préparation en classe

C'est le temps des sucres. L'enseignante initie les élèves aux produits de l'érable, puis les amène à émettre leurs perceptions sur l'origine et le mode de fabrication du sirop. Elle organise une visite à la cabane à sucre, fait visionner un film ou donne des explications en se référant à des illustrations d'érablière.

L'enseignante annonce que, lors du prochain atelier à l'ordinateur, les élèves devront représenter une érablière qui contient neuf érables, une cabane à sucre et un responsable de la cueillette d'eau d'érable.

Lorsque leur dessin sera terminé, ils traceront un trajet que le responsable doit suivre pour ramasser l'eau d'érable: le trajet doit partir de la cabane à sucre et se terminer à la cabane; le responsable doit s'arrêter à tous les arbres, mais il ne doit pas croiser son chemin, ni passer deux fois par le même chemin.

### Phase de réalisation au laboratoire

L'enseignante rappelle la tâche:

- Représenter une érablière qui contient neuf érables.
- Ajouter une cabane à sucre et un responsable de la cueillette d'eau d'érable.
- Tracer le trajet que le responsable doit suivre pour ramasser l'eau d'érable:
  - Partir de la cabane à sucre et revenir à la cabane.
  - S'arrêter à tous les arbres.
  - Ne pas croiser son chemin.
  - Ne pas passer deux fois par le même chemin.

L'enseignante rappelle les outils dont les élèves auront besoin:

- De quels outils as-tu besoin pour représenter l'érablière, la cabane à sucre et le responsable de la cueillette d'eau d'érable?
- Avec quel outil vas-tu tracer le trajet suivi par le responsable?

Les élèves réalisent la tâche. L'enseignante intervient individuellement auprès des élèves qui éprouvent des difficultés et apporte un support technique aux élèves qui le demandent.

### Phase d'intégration en classe

L'enseignante affiche quelques productions et amène les élèves à comparer les érablières.

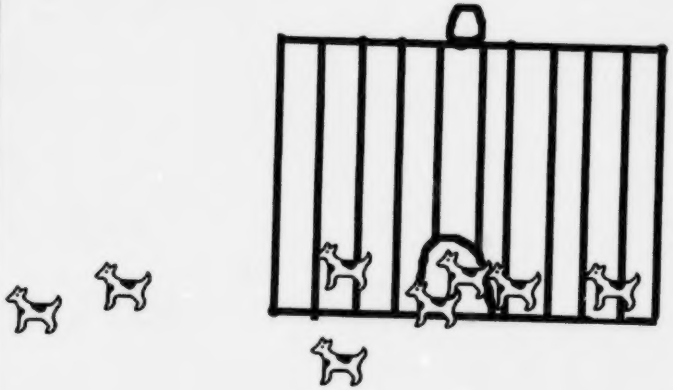
- Rappelle-moi ce qu'il fallait faire.
- Combien d'érables as-tu dessinés?
- As-tu ajouté une cabane à sucre et un responsable de la cueillette d'eau d'érable?
- As-tu tracé le trajet parcouru par le responsable?
- Où est le point de départ du trajet? et le point d'arrivée?
- Est-ce que ton trajet permet au responsable de s'arrêter à tous les arbres?
- As-tu tracé le trajet sans croiser le chemin?
- As-tu tracé le trajet sans passer deux fois par le même chemin?
- As-tu tracé un trait continu pour réaliser le trajet?

L'enseignante fait un retour sur les habiletés en informatique.

**Remarque**
Une équipe dessine la forêt, le personnage et la cabane à sucre. Une autre équipe trace le trajet. Avec la version professionnelle, on utilisera l'accessoire «arbre» du «crayon magique» pour représenter les arbres; on grossira les tampons de la cabane et du responsable. (p. 83)

Jeux de lignes

ÉRIC



# Jeux de lignes

**Objectifs pédagogiques**

Se familiariser avec les notions de vertical et d'horizontal.

**Habiletés en informatique**

Utiliser l'outil «trait».

**Préalables en informatique**

Savoir utiliser l'outil «texte».
Savoir utiliser l'outil «tampon».
Savoir utiliser l'outil «crayon».
Savoir utiliser l'outil «annuler».

## Déroulement de l'activité

### Phase de préparation en classe

L'enseignante amène les élèves à observer, dans l'environnement, des objets qui contiennent des lignes verticales et horizontales: les rayures sur des tissus, les lamelles des stores, les rails, les parties des clôtures ou des échelles, etc.

Les élèves sont invités à découper des illustrations d'objets contenant des lignes verticales, des lignes horizontales ou ces deux types de lignes: des clôtures, des échelles, des étagères, des jeux de tic tac toc, etc. Au moyen de collage sur des cartons de couleurs différentes, l'enseignante demande aux élèves d'associer les illustrations trouvées aux catégories ci-haut mentionnées.

L'enseignante propose aux élèves de dessiner un objet dans lequel on retrouve des lignes verticales, des lignes horizontales ou ces deux types de lignes.

Pour tracer les traits, on utilisera l'outil «trait». L'enseignante prépare une étiquette-mot «trait» que l'on va déposer au fichier des mots de l'ordinateur. Si ce mot y est déjà, on se donne des indices pour le reconnaître.

### Phase de réalisation au laboratoire

L'enseignante fait une courte démonstration de l'outil «trait». Elle invite les élèves à porter attention au point d'insertion, puis à se concentrer sur le dernier point du trait.

L'enseignante rappelle la tâche:

- Dessiner un objet dans lequel on retrouve des lignes verticales, des lignes horizontales ou ces deux types de lignes.

Les élèves réalisent la tâche. L'enseignante intervient individuellement auprès des élèves qui éprouvent des difficultés en les questionnant sur la compréhension de la tâche ou en leur faisant reformuler la tâche dans leurs propres mots. À l'occasion, elle apporte un support technique aux élèves qui le demandent.

### Phase d'intégration en classe

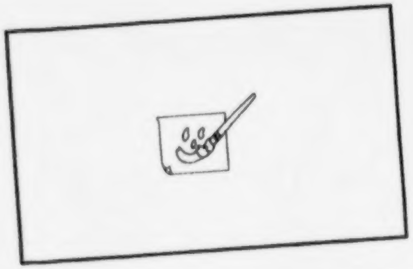
L'enseignante affiche quelques productions et amène les élèves à identifier des lignes verticales et horizontales.

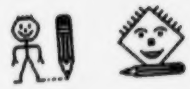
- Quels sont les objets qui contiennent à la fois des lignes horizontales et des lignes verticales?
- Y a-t-il des objets qui contiennent uniquement des lignes verticales?
- Y a-t-il des objets qui contiennent uniquement des lignes horizontales?

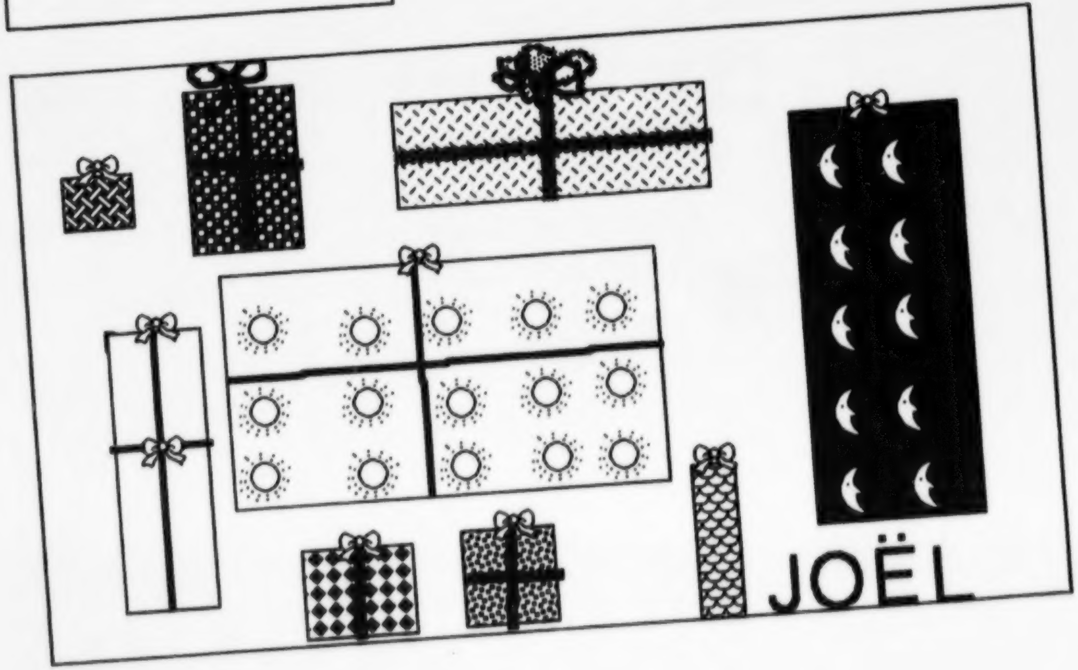
L'enseignante fait un retour sur les habiletés en informatique:

- Quels outils as-tu utilisés pour réaliser ton dessin?
- As-tu eu de la difficulté à manipuler l'outil trait? Qu'est-ce qui peut t'aider?
- Quel outil as-tu utilisé lorsque tu as fait des erreurs?

## Des cadeaux de fête







# Des cadeaux de fête

| Objectifs pédagogiques | Habiletés en informatique | Préalables en informatique |
|---|---|---|
| S'organiser dans un espace donné.<br>Se familiariser avec le concept de grandeur.<br>Comparer des quantités: le plus, le moins, autant. | Utiliser l'outil «trait». | Savoir utiliser l'outil «rectangle».<br>Savoir modifier le motif du rectangle.<br>Savoir utiliser l'outil «texte».<br>Savoir utiliser l'outil «tampon».<br>Savoir utiliser l'outil «annuler». |

## Déroulement de l'activité

| Phase de préparation en classe | Phase de réalisation au laboratoire | Phase d'intégration en classe |
|---|---|---|
| Les élèves se préparent à une fête. Ils préparent des surprises et les emballent. Les élèves remarquent les diverses grandeurs de boîtes de cadeaux, les divers papiers d'emballage, les rubans, les choux.<br><br>L'enseignante annonce que, lors du prochain atelier à l'ordinateur, les élèves auront à préparer des boîtes de cadeaux de différentes grosseurs.<br><br>Pour représenter les boîtes, on utilisera le «rectangle». Pour fabriquer des rubans, on se servira du «trait». Enfin, les décorations sur le papier d'emballage, les boucles et les choux seront réalisés à l'aide de «tampons». Elle prépare une étiquette-mot de «trait» que l'on dépose au fichier des mots de l'ordinateur. Si ce mot y est déjà, on se donne des indices pour le reconnaître. | L'enseignante fait une courte démonstration de l'outil «trait». Elle invite les élèves à porter attention au point d'insertion, puis à se concentrer sur le dernier point du trait.<br><br>L'enseignante rappelle la tâche:<br>• Préparer des cadeaux de grosseurs différentes:<br>- Représenter les boîtes.<br>- Illustrer le papier d'emballage.<br>- Dessiner un ruban, une boucle ou un chou à quelques cadeaux.<br><br>Les élèves réalisent leur dessin. L'enseignante intervient individuellement auprès des élèves qui éprouvent des difficultés en les questionnant sur la compréhension de la tâche ou en leur faisant reformuler la tâche dans leurs propres mots. À l'occasion, elle apporte un support technique aux élèves qui le demandent. | L'enseignante affiche les productions des élèves et les amène à comparer les cadeaux.<br>• Qu'est-ce qui se ressemble dans tes cadeaux?<br>• Qu'est-ce qui est différent?<br>• Quelles sortes de papier d'emballage as-tu dessiné?<br>• As-tu dessiné un ruban, une boucle ou un chou à quelques cadeaux?<br>• Quel cadeau semble le plus lourd? Pourquoi?<br>• D'après toi, quel cadeau peut se trouver dans cette boîte?<br><br>L'enseignante amène les élèves à comparer le nombre de cadeaux dessinés.<br>• Qui a dessiné le plus de cadeaux? le moins de cadeaux? autant de cadeaux qu'un autre élève?<br><br>L'enseignante fait un retour sur les habiletés en informatique:<br>• Quels outils as-tu utilisés pour réaliser ton dessin?<br>• As-tu eu de la difficulté à manipuler l'outil trait? Qu'est-ce qui peut t'aider?<br>• Quel outil as-tu utilisé lorsque tu as fait des erreurs? |

**Remarque**
Si on dispose de la version professionnelle, on appuie simultanément sur la touche «majuscule» et sur le «trait» pour obtenir une ligne droite.
Variante: Dessiner des oeufs de Pâques et les décorer. (p. 73)

**Des échelles pour qui et pourquoi?**

# Des échelles pour qui et pourquoi?

**Objectifs pédagogiques**

S'organiser dans un espace donné.
Établir des relations de cause à effet.
Établir des ressemblances et des différences.

**Habiletés en informatique**

Rappel des habiletés acquises antérieurement.

**Préalables en informatique**

Savoir utiliser l'outil «trait».
Savoir utiliser l'outil «ovale».
Savoir utiliser l'outil «rectangle».
Savoir utiliser l'outil «texte».
Savoir utiliser l'outil «tampon».
Savoir utiliser l'outil «crayon».
Savoir utiliser l'outil «annuler».

## Déroulement de l'activité

### Phase de préparation en classe

L'enseignante utilise comme déclencheur la chanson «Michaud est monté dans un grand pommier».

- Comment Michaud a-t-il grimpé au pommier?
- Quelles sont les parties d'une échelle?

L'enseignante amène les élèves à préciser qu'une échelle est constituée de deux larges côtés verticaux et de barreaux horizontaux plus étroits.

Les élèves sont invités à trouver diverses utilisations des échelles.
Ex.: L'échelle de Michaud, celle du pompier, du laveur de vitres, du peintre, du couvreur, du ramoneur, etc.

L'enseignante propose de dessiner plus d'une échelle, des utilisateurs et des éléments qui permettent de les identifier.

### Phase de réalisation au laboratoire

L'enseignante amène les élèves à reformuler la tâche dans leurs propres mots:

- Dessiner plus d'une échelle, des utilisateurs et des éléments qui permettent de les identifier.

Les élèves réalisent la tâche. L'enseignante intervient individuellement auprès des élèves qui éprouvent des difficultés en les questionnant sur la compréhension de la tâche ou en leur faisant reformuler la tâche dans leurs propres mots. À l'occasion, elle apporte un support technique aux élèves qui le demandent.

### Phase d'intégration en classe

L'enseignante affiche les productions des élèves. Elle les invite à parler des scènes qu'ils ont illustrées et à donner les raisons de la présence de chacun des éléments dans leur illustration.

- Qui utilisent des échelles?
- Qui a représenté ces utilisateurs?
- Est-ce que les éléments qui permettent de les identifier sont semblables?
- En quoi sont-ils différents?

L'enseignante poursuit avec l'identification d'un autre utilisateur d'échelle et des éléments qui permettent de l'identifier.

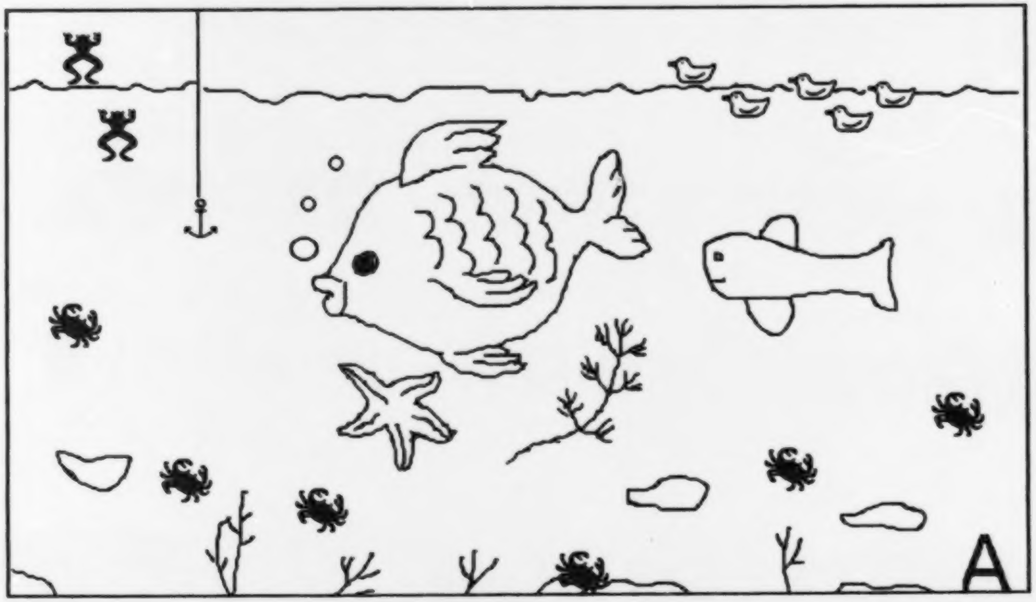
L'enseignante fait un retour sur les habiletés en informatique:

- Quand as-tu modifié la largeur des traits?
- Quels outils as-tu utilisés pour dessiner tes personnages?
- As-tu utilisé d'autres outils? À quelles occasions?

**Remarque**

Si on dispose de la version professionnelle, on appuie simultanément sur la touche «majuscule» et sur le «trait» pour obtenir une ligne droite.
Variante: Dessiner une corde à linge, y accrocher des objets susceptibles de s'y retrouver. (p. 74)

# Un poisson en liberté



# Un poisson en liberté

**Objectifs pédagogiques**

S'organiser dans un espace donné.
Établir des relations entre les animaux et leur milieu de vie.

**Habiletés en informatique**

Utiliser l'outil «gomme à effacer».

**Préalables en informatique**

Savoir utiliser l'outil «texte».
Savoir utiliser l'outil «tampon».
Savoir utiliser l'outil «crayon».
Savoir utiliser l'outil «annuler».

## Déroulement de l'activité

### Phase de préparation en classe

L'enseignante installe un aquarium dans la classe.

- Qui a un aquarium?
- Quels sont les poissons qui vivent dans un aquarium?
- Où vivent habituellement les poissons?
- Quels sont les poissons qui vivent dans un lac ou dans une rivière? dans la mer?

Les élèves consultent des livres de bibliothèque afin de se renseigner sur les poissons et d'en observer diverses sortes dans leur environnement naturel.

L'enseignante présente l'illustration du fichier de départ «Poisson» et propose la tâche suivante: libérer un poisson de son bocal et le représenter dans un environnement naturel.

Pour réaliser la tâche, on utilisera un nouvel outil, la «gomme à effacer». L'enseignante et les élèves préparent une étiquette-mots «gomme à effacer» que l'on ajoute au fichier des mots de l'ordinateur. Si ce mot y est déjà, on se donne des indices pour le reconnaître.

### Phase de réalisation au laboratoire

L'enseignante présente le fichier de départ «Poisson» et démontre le fonctionnement de la «gomme à effacer» et l'effet de l'outil «annuler».

L'enseignante amène les élèves à reformuler la tâche dans leurs propres mots:

- Libérer un poisson de son bocal.
- Le représenter dans un environnement naturel.

Les élèves réalisent la tâche. L'enseignante intervient individuellement auprès des élèves qui éprouvent des difficultés en les questionnant sur la compréhension de la tâche ou en leur faisant reformuler la tâche dans leurs propres mots. À l'occasion, elle apporte un support technique aux élèves qui le demandent.

### Phase d'intégration en classe

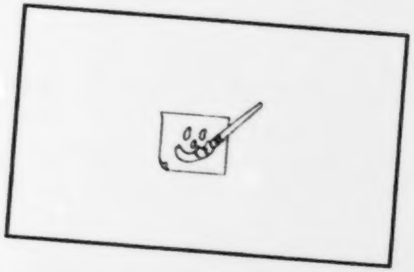
L'enseignante affiche les productions et amène les élèves à comparer les poissons et leur milieu de vie.

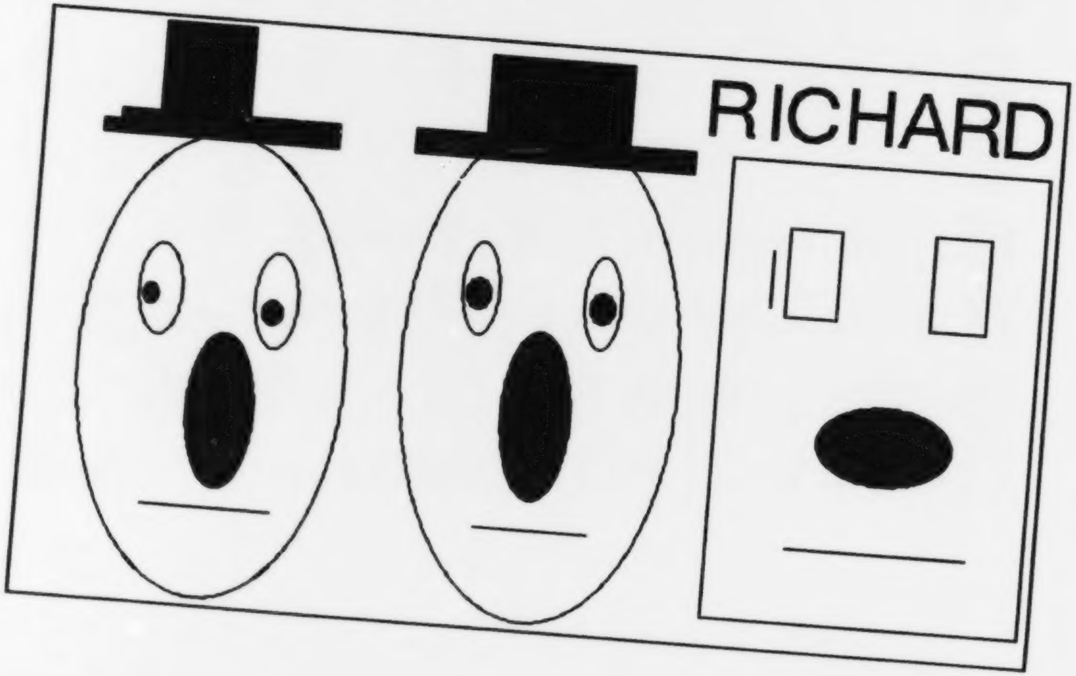
- Quels sont les éléments que l'on retrouve dans l'environnement de ton poisson?
- Que fait-il?
- Avec qui est-il?
- Y a-t-il des éléments qui sont un danger pour ton poisson?
- Y a-t-il des éléments qui ne doivent pas se retrouver dans un environnement naturel?

L'enseignante fait un retour sur les habiletés en informatique:

- Comment as-tu fait pour le libérer de son bocal?
- Avec quel outil as-tu dessiné les divers éléments?
- Quelle différence y a-t-il entre la «gomme à effacer» et l'outil «annuler»?
- Quand est-il préférable d'utiliser l'outil «annuler»? la «gomme à effacer»?

# Semblable, identique ou différent






BIBLIOTHÈQUE CENTRALE
C.E.C.M.

# Semblable, identique ou différent

**Objectifs pédagogiques**

Identifier des ressemblances et des différences.
Utiliser un vocabulaire approprié: identique, semblable, différent, rectangle, ovale, carré.

**Habiletés en informatique**

Utiliser l'accessoire «brosse magique» de l'outil «gomme à effacer».

**Préalables en informatique**

Savoir utiliser l'outil «trait».
Savoir utiliser l'outil «ovale».
Savoir utiliser l'outil «rectangle».
Savoir varier les motifs.
Savoir utiliser l'outil «texte».
Savoir utiliser l'outil «annuler».

## Déroulement de l'activité

### Phase de préparation en classe

L'enseignante rasssemble des objets de la classe qui sont tantôt identiques, tantôt semblables et tantôt vraiment différents. Elle invite les élèves à observer des groupements de trois à six objets et à communiquer leurs observations.
Ex.: Six craies de même longueur: une rouge, deux bleues identiques, trois teintes de bleu. On identifie les caractéristiques des craies: deux craies bleues sont identiques, trois autres sont semblables, tandis que la craie rouge diffère.

L'enseignante propose de dessiner des visages semblables ou différents à l'ordinateur.

L'enseignante annonce que l'on utilisera la «brosse magique» pour faire apparaître, au centre de l'écran, la tête d'un bonhomme. Le dessin proposé par l'ordinateur est aléatoire. On devra ensuite dessiner un visage identique ou semblable d'un côté et un visage vraiment différent de l'autre côté.

### Phase de réalisation au laboratoire

L'enseignante démontre brièvement le fonctionnement de la «brosse magique». Elle précise que chaque fois qu'on la sélectionne, un nouveau visage devient disponible. Il suffit d'effacer l'écran avec la «brosse magique» pour le faire apparaître.

L'enseignante rappelle la tâche:
- Utiliser la brosse magique pour faire apparaître un visage.
- Dessiner un visage identique ou semblable d'un côté et un visage vraiment différent de l'autre côté.

Les élèves réalisent la tâche. L'enseignante intervient individuellement auprès des élèves qui éprouvent des difficultés en les questionnant sur la compréhension de la tâche ou en leur faisant reformuler la tâche dans leurs propres mots. À l'occasion, elle apporte un support technique aux élèves qui le demandent.

### Phase d'intégration en classe

L'enseignante affiche quelques productions et amène les élèves à identifier des ressemblances et des différences.
- En quoi les visages sont-ils semblables?
- En quoi sont-ils différents?

L'enseignante encourage les élèves à employer les termes propres à la géométrie pour justifier leurs réponses.
Ex.: Le contour du visage de celui-ci est ovale, tandis que le contour de celui-là est rectangulaire.

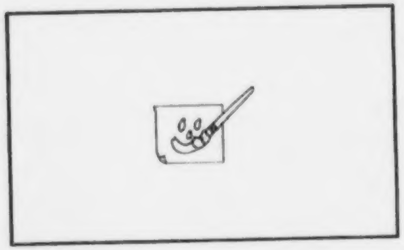
L'enseignante amène les élèves à trouver si l'ordinateur a proposé des visages identiques à certains d'entre eux et à chercher combien de visages différents il a proposés.

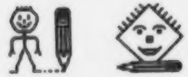
L'enseignante fait un retour sur les habiletés en informatique:
- Quels moyens as-tu utilisés pour créer des différences?

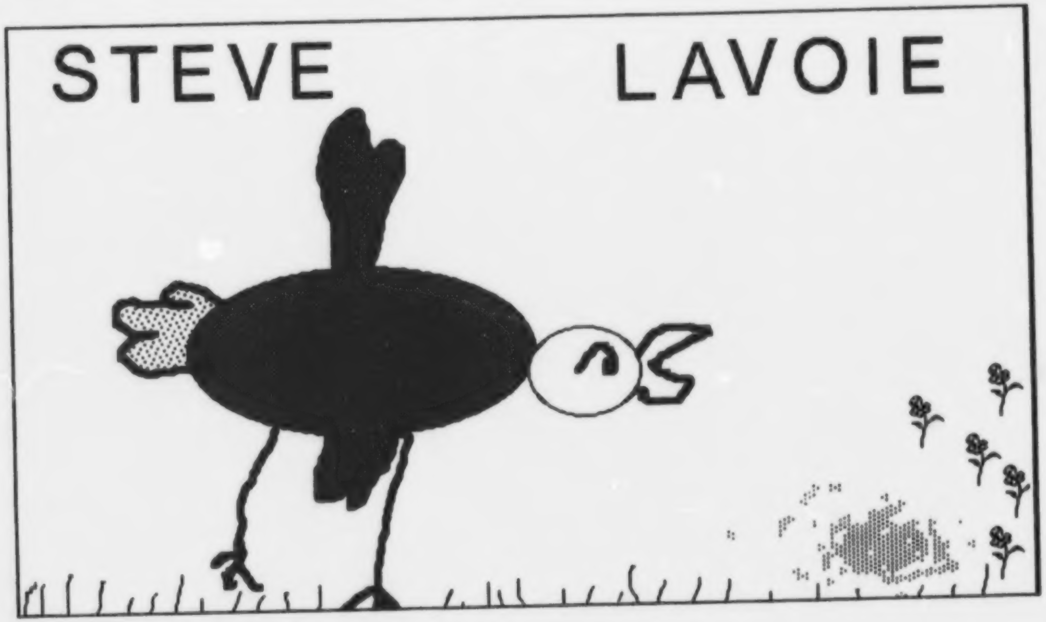
Ex.: Varier la forme, le motif, ajouter ou omettre des éléments.

**Remarque**
Il est préférable de limiter la démonstration au fonctionnement de la «brosse magique». Variante: Demander aux élèves de dessiner des jumeaux. Placer les élèves en équipe: un élève dessine un personnage, l'autre dessine le jumeau. Reprendre l'activité après avoir inversé les rôles. (p. 79)

**Je dessine un oiseau**







# Je dessine un oiseau

**Objectifs pédagogiques**

S'organiser dans un espace donné.
Établir des relations entre les animaux et leur milieu de vie.

**Habiletés en informatique**

Apprendre à dessiner des formes fermées avec l'outil «crayon».
Utiliser l'outil «pot de peinture».

**Préalables en informatique**

Savoir utiliser l'outil «ovale».
Savoir varier les motifs.
Savoir utiliser l'outil «texte».
Savoir utiliser l'outil «tampon».
Savoir utiliser l'outil «crayon».
Savoir utiliser l'outil «annuler».

## Déroulement de l'activité

### Phase de préparation en classe

L'enseignante active les connaissances des élèves sur les oiseaux. Les comptines et les chansons sont de bons déclencheurs: «C'est la poulette grise», «Une poule sur un mur», «Alouette», «Mon merle a perdu son bec», «À la volette», etc.

Les élèves consultent des livres de bibliothèque afin d'observer les oiseaux: leurs principales parties, leurs formes, leurs coloris, les endroits où ils vivent, les actions qu'ils font, etc.

L'enseignante annonce que la prochaine tâche à l'ordinateur consistera à dessiner un oiseau qui fait une action qu'il aime dans un environnement approprié.

L'enseignante montre le pictogramme de l'outil «pot de peinture»; elle prépare une étiquette-mots «pot de peinture» que l'on dépose au fichier des mots de l'ordinateur. Si ces mots y sont déjà, on se donne des indices pour les reconnaître.

### Phase de réalisation au laboratoire

L'enseignante démontre le fonctionnement du «pot de peinture». Elle applique un motif dans une forme fermée, puis démontre l'effet produit lorsque les motifs sont appliqués dans une forme ouverte. Elle incite les élèves à bien fermer les formes pour éviter que la peinture ne se répande. Elle rappelle aux élèves l'avantage d'utiliser l'outil «annuler» en cas d'erreur.

L'enseignante amène les élèves à reformuler la tâche dans leurs propres mots:

- Dessiner un oiseau qui fait une action qu'il aime dans un environnement approprié.

Les élèves réalisent la tâche. L'enseignante intervient individuellement auprès des élèves qui éprouvent des difficultés en les questionnant sur la compréhension de la tâche ou en leur faisant reformuler la tâche dans leurs propres mots. À l'occasion, elle apporte un support technique aux élèves qui le demandent.

### Phase d'intégration en classe

L'enseignante affiche les productions et amène les élèves à comparer les oiseaux et leur milieu de vie.

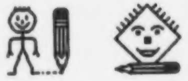
- Quels sont les éléments que l'on retrouve dans l'environnement de ton oiseau?
- Que fait ton oiseau?
- Y a-t-il des éléments qui ne doivent pas se retrouver dans l'environnement de ton oiseau?
- Nomme les parties de l'oiseau que tu as dessinées?

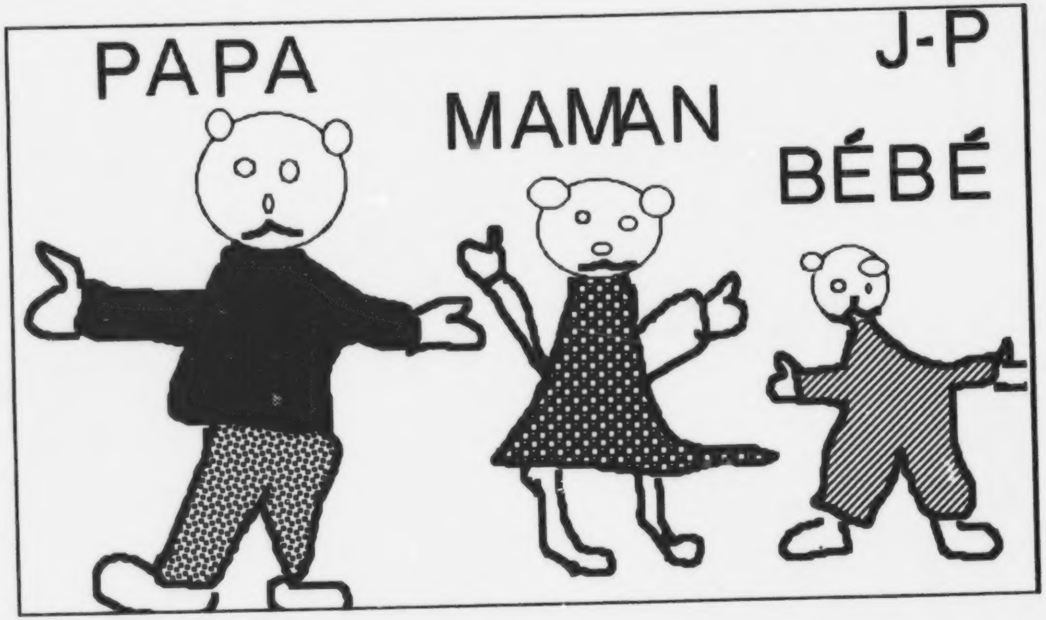
L'enseignante fait un retour sur les habiletés en informatique:

- Avec quels outils as-tu dessiné les différentes parties de ton oiseau?
- Avec quels outils as-tu dessiné les autres éléments?
- Quel outil as-tu utilisé lorsque tu as fait des erreurs?

**Remarque**
Variante: Dessiner un poisson qui fait une action dans un environnement propice. (p. 80)

Portrait de famille





# Portrait de famille

**Objectifs pédagogiques**

S'organiser dans un espace donné.
Identifier des ressemblances et des différences.
Se familiariser avec le concept de grandeur.

**Habiletés en informatique**

Apprendre à dessiner des formes fermées avec l'outil «crayon».
Utiliser l'outil «pot de peinture».

**Préalables en informatique**

Savoir utiliser l'outil «ovale».
Savoir varier les motifs.
Savoir utiliser l'outil «texte».
Savoir utiliser l'outil «crayon».
Savoir utiliser l'outil «annuler».

## Déroulement de l'activité

### Phase de préparation en classe

L'enseignante lit le conte «Boucles d'or et les trois ours». Elle amène les élèves à remarquer en quoi les trois ours peuvent être différents: taille, costumes et gestes. Elle demande aux élèves de trouver des familles d'animaux dont on parle dans différentes collections.

L'enseignante annonce que la prochaine tâche à l'ordinateur consistera à dessiner les membres d'une famille d'animaux: le papa, la maman et le petit. Les animaux seront vêtus de costumes différents. Pour colorer les costumes, on utilisera l'outil «pot de peinture».

L'enseignante montre le pictogramme de cet outil; elle prépare une étiquette-mots «pot de peinture» que l'on dépose au fichier des mots de l'ordinateur. Si ces mots y sont déjà, on se donne des indices pour les reconnaître.

### Phase de réalisation au laboratoire

L'enseignante démontre le fonctionnement du «pot de peinture». Elle applique un motif dans une forme fermée, puis démontre l'effet produit lorsque les motifs sont appliqués dans une forme ouverte. Elle incite les élèves à bien fermer les formes pour éviter que la peinture ne se répande. Elle rappelle aux élèves l'avantage d'utiliser l'outil «annuler» en cas d'erreur.

L'enseignante amène les élèves à reformuler la tâche dans leurs propres mots:

- Dessiner les membres d'une famille d'animaux.
- Dessiner des costumes différents.

Les élèves réalisent la tâche. L'enseignante intervient individuellement auprès des élèves qui éprouvent des difficultés en les questionnant sur la compréhension de la tâche ou en leur faisant reformuler la tâche dans leurs propres mots. À l'occasion, elle apporte un support technique aux élèves qui le demandent.

### Phase d'intégration en classe

L'enseignante affiche quelques productions et amène les élèves à comparer les différentes familles d'animaux.

- Quelle famille d'animaux as-tu dessinés?
- En quoi les personnages sont-ils semblables?
- En quoi sont-ils différents?

L'enseignante fait un retour sur les habiletés en informatique:

- Quels moyens as-tu utilisés pour créer des costumes différents?

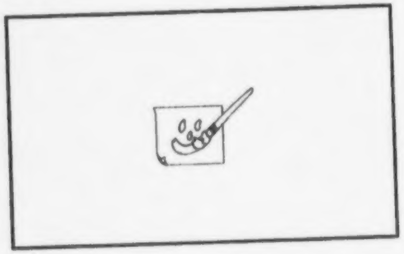
Ex.: Varier le motif, imprimer des tampons différents, etc.

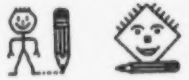
- Quel outil as-tu utilisé lorsque tu as fait des erreurs?

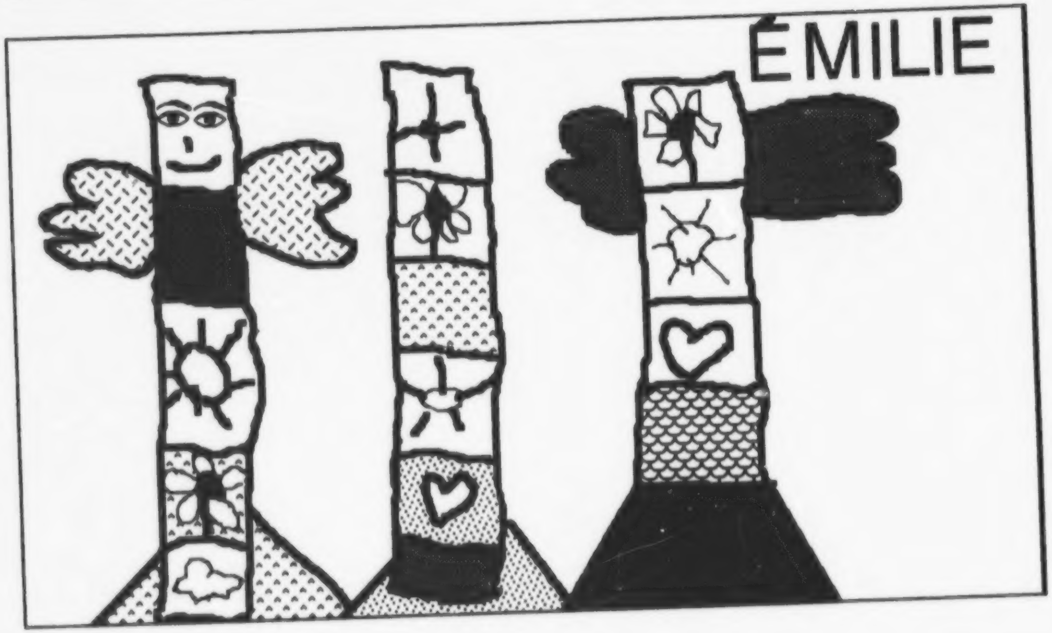
**Remarque**
Variante: Utiliser les touches «majuscule» et «option» pour grossir les tampons et dessiner des familles d'animaux. (p. 82)

Je fabrique des mâts totémiques

45







# Je fabrique des mâts totémiques

**Objectifs pédagogiques**

Créer une image qui se rapporte à l'art autochtone à l'aide de traits et de formes.
Utiliser différents tons de gris et différentes textures.

**Habiletés en informatique**

Rappel des habiletés acquises antérieurement.

**Préalables en informatique**

Savoir utiliser l'outil «pot de peinture».
Savoir varier les motifs.
Savoir utiliser l'outil «texte».
Savoir utiliser l'outil «crayon».
Savoir utiliser l'outil «annuler».

## Déroulement de l'activité

### Phase de préparation en classe

À l'occasion d'un thème sur les Amérindiens, l'enseignante fait visionner des films ou montre des illustrations de mâts totémiques. Elle explique que les Amérindiens et certains peuples africains sculptent et érigent ces mâts afin d'implorer les dieux au sujet de choses qui les préoccupent comme la température, la chasse, la pêche, l'agriculture, la famille. Elle fait remarquer que les mâts totémiques sont subdivisés en sections placées les unes au-dessus des autres.

L'enseignante propose aux élèves de créer des mâts totémiques qui représentent des éléments qui sont importants pour les Amérindiens et pour les Africains.

### Phase de réalisation au laboratoire

L'enseignante rappelle l'importance de bien fermer les formes avant d'appliquer un motif et d'annuler au besoin.

L'enseignante rappelle la tâche:

- Créer des mâts totémiques qui représentent des éléments qui sont importants pour les Amérindiens et pour les Africains: la température, la chasse, la pêche, l'agriculture, la famille.

Les élèves réalisent la tâche. L'enseignante intervient individuellement auprès des élèves qui éprouvent des difficultés en les questionnant sur la compréhension de la tâche ou en leur faisant reformuler la tâche dans leurs propres mots. À l'occasion, elle apporte un support technique aux élèves qui le demandent.

### Phase d'intégration en classe

L'enseignante affiche les productions et amène les élèves à comparer les mâts totémiques:

- Quels sont les éléments que tu as dessinés sur tes mâts totémiques? Pourquoi?
- Comment as-tu disposé ces éléments?

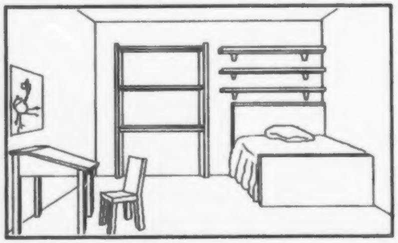
L'enseignante fait un retour sur les habiletés en informatique:

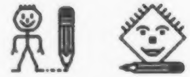
- Quelles difficultés as-tu rencontrées?
- Quelles moyens t'ont permis de réussir?
- Quel outil as-tu utilisé lorsque tu as fait des erreurs?

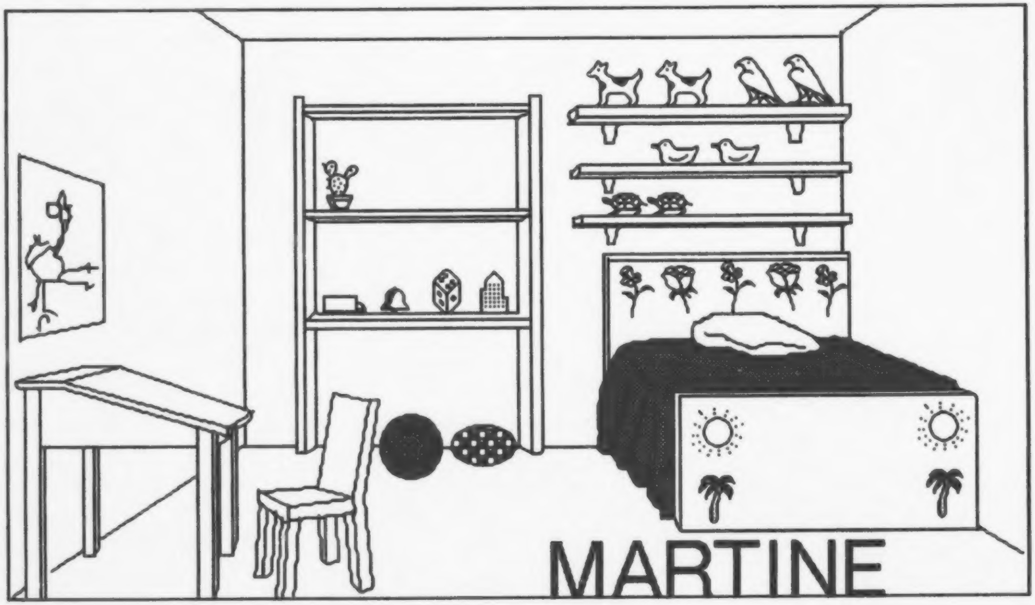
**Remarque**

Pour respecter les objectifs d'arts plastiques, il faut exiger que les élèves dessinent leurs éléments uniquement avec l'outil «crayon».

## La chambre de Julie







# La chambre de Julie

**Objectifs pédagogiques**

Développer sa capacité d'écoute.
Mémoriser un ensemble d'informations.
Se familiariser avec le vocabulaire relatif aux relations spatiales.

**Habiletés en informatique**

Rappel des habiletés acquises antérieurement.

**Préalables en informatique**

Savoir utiliser l'outil «pot de peinture».
Savoir varier les motifs.
Savoir utiliser l'outil «ovale».
Savoir utiliser l'outil «texte».
Savoir utiliser l'outil «tampon».
Savoir utiliser l'outil «annuler».

## Déroulement de l'activité

### Phase de préparation en classe

L'enseignante annonce qu'elle a reçu une lettre de Julie qui nous propose un jeu. Elle nous décrit sa chambre. Elle nous donne les informations dont on aura besoin pour représenter sa chambre à l'ordinateur. Nous devons essayer de les retenir.

L'enseignante distribue la photocopie du fichier de départ «Chambre» à chaque élève. Elle demande aux élèves de nommer les meubles qu'ils voient et prend soin d'expliquer la différence entre les tablettes placées au-dessus du lit et l'étagère, qui est un meuble. Elle amène les élèves à identifier les parties de l'étagère, soit les côtés, le dessus du meuble et les deux tablettes. Elle inscrit, sur une photocopie agrandie du fichier de départ, les mots suivants: étagère, tablettes, lit. Les élèves transcrivent ces mots sur leur feuille.

L'enseignante lit la lettre. Elle demande à quelques élèves de reformuler les informations dans leurs propres mots. Les autres élèves précisent et complètent les informations au besoin. L'enseignante relit la lettre.

### Phase de réalisation au laboratoire

L'enseignante présente le fichier de départ «Chambre». Elle rappelle que le jeu consiste à se souvenir du maximum d'informations afin de compléter la chambre de Julie. Puis elle relit une seule fois toutes les informations énoncées par Julie:

- J'ai une plante sur la plus haute tablette de mon étagère.
- Je range des jouets sur l'autre tablette.
- J'ai deux ballons différents qui sont par terre.
- Je ne place rien sur mon pupitre.
- Mon couvre-lit est gris.
- J'ai de beaux dessins à la tête et au pied de mon lit.
- Ma collection d'animaux est placée sur des tablettes au-dessus de mon lit. J'en ai deux de chaque sorte, je ne veux pas qu'ils s'ennuient.

Les élèves réalisent la tâche. L'enseignante intervient uniquement pour apporter un support technique aux élèves qui le demandent. Tout au long de l'activité, ces derniers se réfèrent à leur feuille.

### Phase d'intégration en classe

L'enseignante distribue les productions aux élèves et amène ces derniers à vérifier si les représentations sont conformes aux informations. Elle reprend chacune des informations en pointant les endroits stratégiques sur la photocopie agrandie du fichier de départ. Lorsque l'élève a respecté les informations données par Julie, il dessine un coeur. S'il a fait une erreur, il met un crochet.

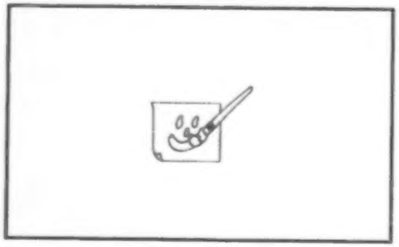
- Comment as-tu fait pour te souvenir des informations?
- Qu'est-ce que tu as fait en premier?

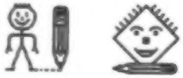
L'enseignante fait un retour sur les habiletés en informatique:

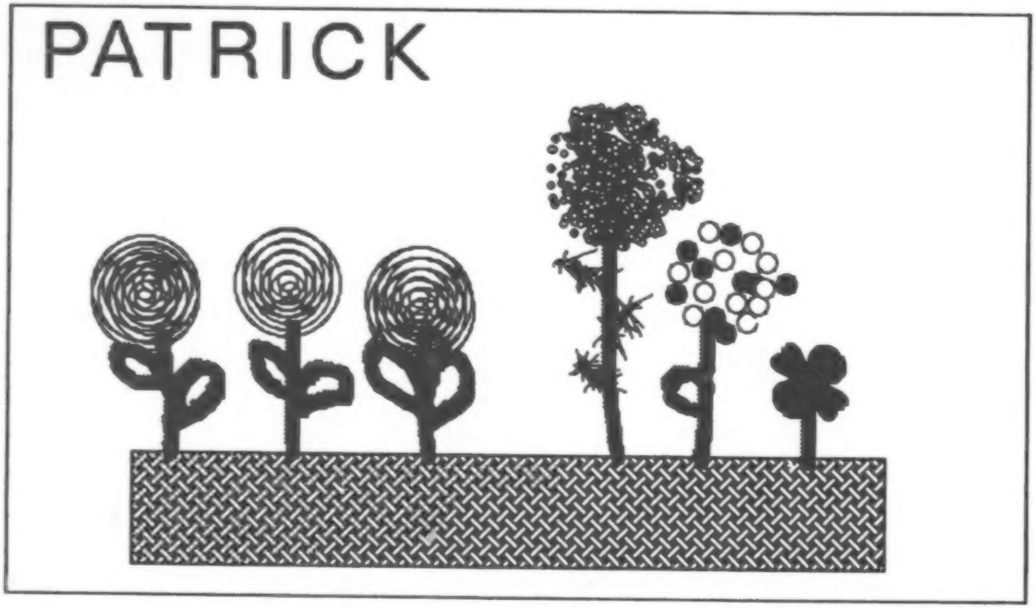
- Quel outil as-tu utilisé lorsque tu as fait des erreurs?

**Remarque**
La lettre de Julie est disponible à l'annexe 2, p. 1. Attention à l'usage de la «gomme à effacer», car elle fait disparaître l'image du fichier de départ.

**Les boîtes à fleurs**







# Les boîtes à fleurs

**Objectifs pédagogiques**

S'organiser dans un espace donné.
Identifier des ressemblances et des différences.

**Habiletés en informatique**

Utiliser divers accessoires du «crayon magique».

**Préalables en informatique**

Savoir utiliser l'outil «trait».
Savoir utiliser l'outil «rectangle».
Savoir varier les motifs.
Savoir utiliser l'outil «texte».
Savoir utiliser l'outil «crayon».
Savoir utiliser l'outil «annuler».

## Déroulement de l'activité

### Phase de préparation en classe

C'est le printemps. L'enseignante amène les élèves à émettre leurs perceptions sur les fleurs, puis à observer diverses variétés de fleurs dans leur environnement.

- Est-ce que tu connais des sortes de fleurs? Nomme-les.
- Sont-elles toutes pareilles?
- Où poussent-elles?

En classe, les élèves observent de façon particulière deux ou trois fleurs de variétés différentes.

- Est-ce que tu connais quelques parties d'une fleur? Nomme-les.
- Est-ce que les fleurs ont toutes le même nombre de feuilles? Le même nombre de pétales?

L'enseignante annonce que la prochaine tâche à l'ordinateur consistera à préparer une boîte à fleurs rectangulaire. On devra y trouver au moins trois fleurs semblables et trois fleurs différentes.

Pour réaliser les fleurs, on utilisera des accessoires du « crayon magique». L'enseignante prépare une étiquette-mots «crayon magique» que l'on ajoute au fichier des mots de l'ordinateur.

### Phase de réalisation au laboratoire

L'enseignante démontre brièvement l'effet produit par certains accessoires du «crayon magique» et plus particulièrement les accessoires suivants: «pois», «bulles», «écho», «trois dimensions», «éventail», etc.

L'enseignante rappelle la tâche:

- Dessiner une boîte à fleurs rectangulaire.
- Représenter trois fleurs semblables et trois fleurs différentes.

Elle interroge les élèves et fait la démonstration au fur et à mesure:

- De quel outil as-tu besoin pour dessiner la boîte à fleurs? Le «rectangle».
- Avec quels accessoires du «crayon magique», traceras-tu des tiges, des pétales et des feuilles?

Les élèves réalisent la tâche. L'enseignante intervient individuellement auprès des élèves qui éprouvent des difficultés en les questionnant sur la compréhension de la tâche ou en leur faisant reformuler la tâche dans leurs propres mots. À l'occasion, elle apporte un support technique aux élèves qui le demandent.

### Phase d'intégration en classe

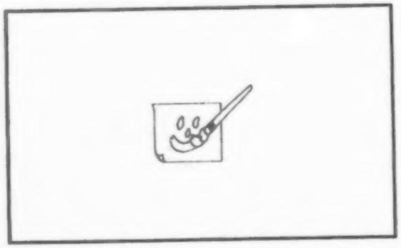
L'enseignante affiche quelques productions et amène les élèves à comparer les boîtes à fleurs.

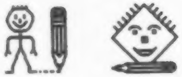
- Quelles sortes de fleurs as-tu dessinées?
- Combien en as-tu dessinées?
- En quoi sont-elles semblables?
- En quoi sont-elles différentes?

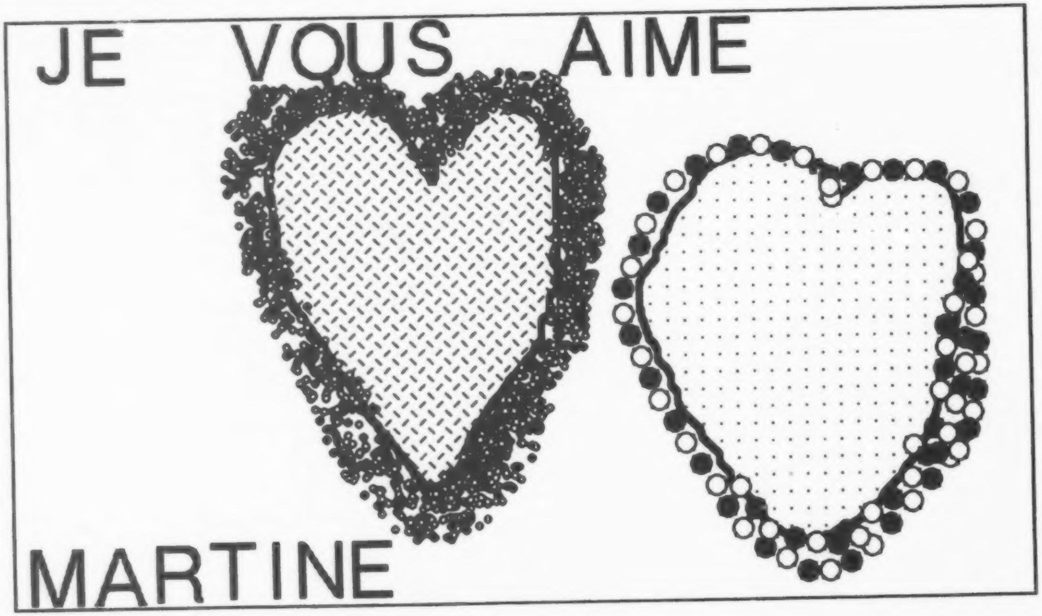
L'enseignante fait un retour sur les habiletés en informatique.

- Quels accessoires du «crayon magique» as-tu utilisés pour dessiner des fleurs?
- Quels accessoires du «crayon magique» as-tu utilisés pour dessiner des feuilles?
- Quel outil as-tu utilisé lorsque tu as fait des erreurs?

La Saint-Valentin







# La Saint-Valentin

**Objectifs pédagogiques**

S'organiser dans un espace donné.
S'initier à la fonction relationnelle de l'écrit.
S'habiliter à l'utilisation des concepts et des conventions de l'écrit.

**Habiletés en informatique**

Utiliser divers accessoires du «crayon magique».

**Préalables en informatique**

Savoir utiliser le «pot de peinture».
Savoir varier les motifs.
Savoir utiliser l'outil «texte».
Savoir utiliser l'outil «tampon».
Savoir utiliser l'outil «crayon».
Savoir utiliser l'outil «annuler».

## Déroulement de l'activité

### Phase de préparation en classe

À l'occasion de la Saint-Valentin, l'enseignante propose de préparer des cartes à l'ordinateur.

- À qui peux-tu les offrir?
- Qu'est-ce que tu peux dessiner?
- Quel message peux-tu écrire?

Avec les élèves, l'enseignante prépare des étiquettes-phrases pour constituer une banque de quelques messages d'amour:
« JE T'AIME», « JE VOUS AIME», «TU ES MON AMI», «BONNE SAINT-VALENTIN», etc.
Chaque message est accompagné d'une illustration ou d'un pictogramme pour en faciliter le repérage.

L'enseignante annonce que la prochaine tâche à l'ordinateur consistera à écrire un message d'amour, à dessiner des coeurs et à les décorer à l'aide de motifs différents.

Pour décorer l'intérieur des coeurs, on utilise le «pot de peinture» et pour décorer le contour, on utilise l'outil «crayon magique». Elle prépare une étiquette-mots «crayon magique» que l'on va déposer au fichier des mots de l'ordinateur. Si ces mots y sont déjà, on se donne des indices pour les reconnaître.

### Phase de réalisation au laboratoire

L'enseignante fait une brève démonstration des divers accessoires du «crayon magique». Elle rappelle l'importance de réaliser des traits continus de façon à fermer chaque région avant d'appliquer des motifs avec le «pot de peinture». Elle rappelle aux élèves l'avantage d'utiliser l'outil «annuler» en cas d'erreur.

L'enseignante amène les élèves à reformuler la tâche dans leurs propres mots:

- Transcrire un message d'amour.
- Dessiner des coeurs.
- Décorer l'intérieur et le contour des coeurs à l'aide de motifs différents.
- Transcrire son prénom.

Les élèves réalisent la tâche. L'enseignante intervient individuellement auprès des élèves qui éprouvent des difficultés en les questionnant sur la compréhension de la tâche ou en leur faisant reformuler la tâche dans leurs propres mots. À l'occasion, elle apporte un support technique aux élèves qui le demandent.

### Phase d'intégration en classe

Coller les dessins des élèves sur des feuilles de couleur rouge de façon à réaliser des cartes.

L'enseignante affiche quelques cartes et amène les élèves à comparer les messages écrits à l'ordinateur et les messages affichés au tableau:

- À qui as-tu l'intention d'offrir ta carte?
- Quel message as-tu choisi?
- As-tu transcrit tous les mots du message?
- As-tu transcrit toutes les lettres de chaque mot?
- De quel côté as-tu commencé à écrire?
- Quand as-tu laissé des espaces?
- As-tu transcrit ton prénom?

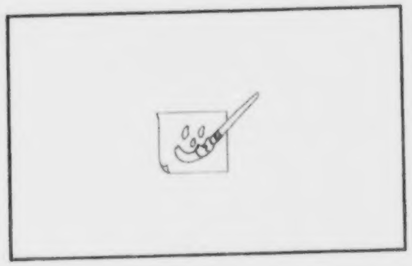
L'enseignante fait un retour sur les habiletés en informatique:

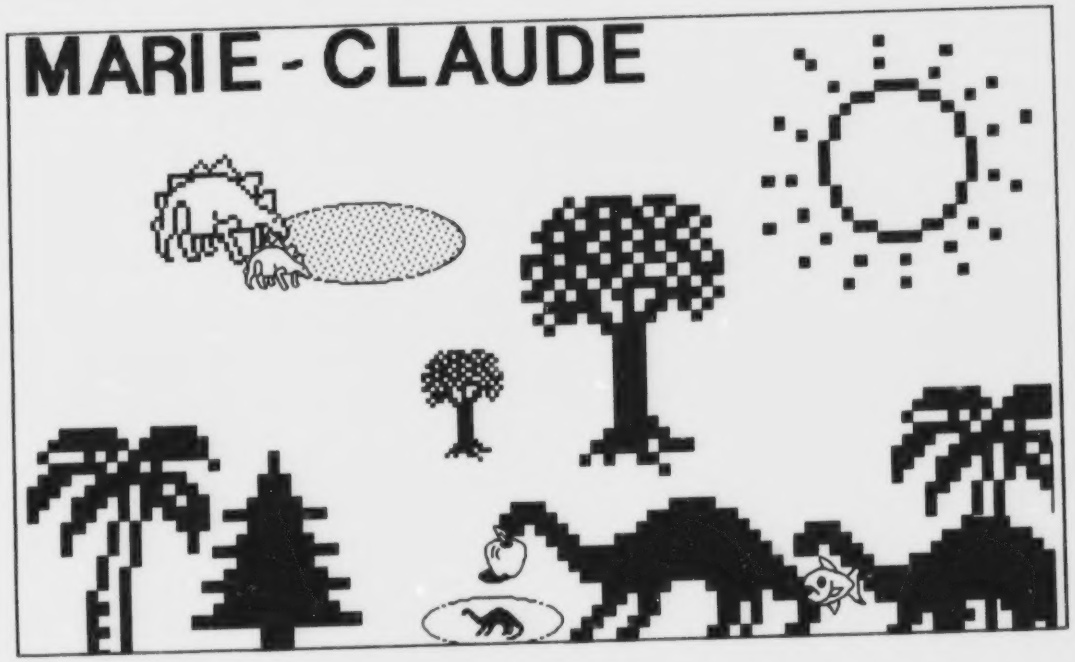
- Avec quels outils as-tu décoré les coeurs?
- As-tu utilisé des motifs différents pour décorer l'intérieur des coeurs?
- Quels accessoires as-tu utilisés pour décorer le contour des coeurs?
- Comment as-tu fait pour reconnaître les lettres du message?
- Quel outil as-tu utilisé lorsque tu as fait des erreurs?

**Remarque**

Variante: Utiliser le «crayon magique» et le «pot de peinture» pour préparer des dessins afin de souligner différentes fêtes ou traditions.
Ex.: Pâques, le poisson merveilleux à l'occasion du premier avril (p. 81 et p. 80)

Au pays des dinosaures





# Au pays des dinosaures

**Objectifs pédagogiques**

S'organiser dans un espace donné.
Établir des relations entre les animaux et leur milieu de vie.

**Habiletés en informatique**

Varier la taille des tampons à l'aide des touches «majuscule» et «option».

**Préalables en informatique**

Savoir utiliser l'outil «ovale».
Savoir varier les motifs.
Savoir utiliser l'outil «texte».
Savoir utiliser l'outil «tampon».
Savoir utiliser l'outil «crayon».
Savoir utiliser l'outil «annuler».

## Déroulement de l'activité

### Phase de préparation en classe

L'enseignante active les connaissances des élèves sur les dinosaures. Elle leur demande de formuler des questions sur ce qu'ils voudraient savoir sur les dinosaures.

Afin d'y répondre, les élèves se renseignent sur les dinosaures, leur habitat, leurs moeurs, leur nourriture... Ils consultent des livres de référence et des albums. Ex.: Bruno le brontosaure de Nicole Rubel, Collection Camelot. L'enseignante organise les informations à l'aide d'illustrations.

L'enseignante annonce que la prochaine tâche à l'ordinateur consistera à dessiner des dinosaures dans un environnement approprié. Il faudra ajouter des éléments qui nous permettent de mieux les connaître.

On pourra utiliser des touches du clavier pour grossir les tampons.

### Phase de réalisation au laboratoire

L'enseignante démontre comment varier la taille des tampons à l'aide des touches «majuscule» et «option».

L'enseignante amène les élèves à reformuler la tâche dans leurs propres mots:

- Dessiner des dinosaures dans un environnement approprié.
- Ajouter des éléments qui nous permettent de mieux les connaître.

L'enseignante invite les élèves à se faire une image de ce qu'ils vont dessiner et à trouver les outils informatiques dont ils ont besoin pour réaliser leur dessin.

Les élèves réalisent la tâche. L'enseignante intervient individuellement auprès des élèves qui éprouvent des difficultés en les questionnant sur la compréhension de la tâche ou en leur faisant reformuler la tâche dans leurs propres mots. À l'occasion, elle apporte un support technique aux élèves qui le demandent.

### Phase d'intégration en classe

L'enseignante affiche les productions et amène les élèves à comparer les dinosaures et leur milieu de vie.

- Que devais-tu dessiner?
- Quels sont les éléments que l'on retrouve dans l'environnement de tes dinosaures?
- Quelles sortes de dinosaures as-tu dessinés?
- Quels sont les éléments qui nous permettent de mieux les connaître?
- Où vivent-ils?
- Comment se nourrissent-ils?
- Comment se reproduisent-ils?
- Que font-ils?

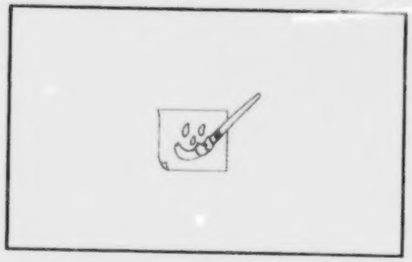
L'enseignante fait un retour sur les habiletés en informatique:

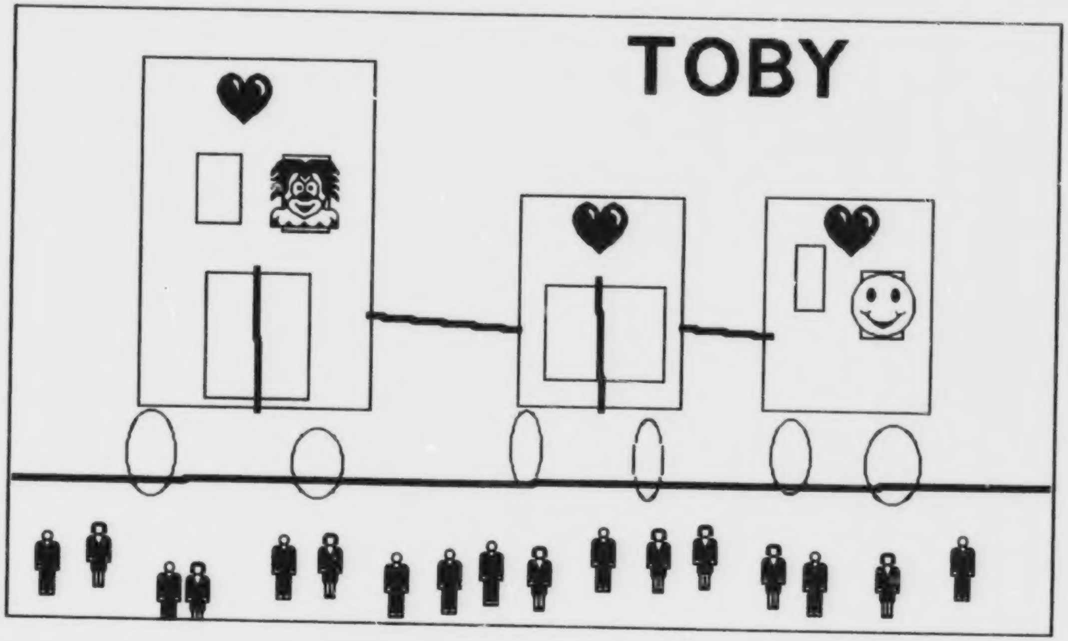
- Avec quels outils as-tu dessiné les dinosaures?
- Avec quels outils as-tu dessiné les autres éléments?

**Remarque**

Variante: Réaliser une activité similaire sur le thème de l'espace. (p. 86)

Le métro





# Le métro

## Objectifs pédagogiques

S'organiser dans un espace donné.
Établir des relations entre les êtres humains et les objets fabriqués.
Comparer des quantités: le plus, le moins, autant.

## Habiletés en informatique

Rappel des habiletés acquises antérieurement.

## Préalables en informatique

Savoir utiliser l'outil «trait».
Savoir utiliser l'outil «ovale».
Savoir utiliser l'outil «rectangle».
Savoir utiliser l'outil «texte».
Savoir utiliser l'outil «tampon».
Savoir utiliser l'outil «crayon».
Savoir utiliser l'outil «annuler».

## Déroulement de l'activité

### Phase de préparation en classe

L'enseignante active les connaissances des élèves sur le thème du métro.

- As-tu déjà pris le métro?
- Y a-t-il d'autres membres de ta famille qui prennent le métro?
- C'est quoi un métro?
- Comment sont les wagons du métro?
- À quel endroit prend-on le métro?
- Qu'est-ce qu'on voit dans une station de métro?
- Où peut-on trouver d'autres informations sur le métro?

L'enseignante met des albums ou des livres de référence à la disposition des élèves.
Ex.: «Alfred dans le métro», «Le métro», R. Munsh et M. Martchenko, La Courte Échelle.

L'enseignante propose aux élèves de dessiner une station de métro à l'ordinateur.

- Qu'est-ce qu'on peut dessiner dans notre station de métro?

### Phase de réalisation au laboratoire

L'enseignante rappelle la tâche:

- Dessiner une station de métro.

Les élèves réalisent la tâche. L'enseignante intervient individuellement auprès des élèves qui éprouvent des difficultés en les questionnant sur la compréhension de la tâche ou en leur faisant reformuler la tâche dans leurs propres mots. À l'occasion, elle apporte un support technique aux élèves qui le demandent.

### Phase d'intégration en classe

L'enseignante affiche les productions et amène les élèves à comparer les stations de métro: le nombre de wagons, de pneus, de fenêtres, d'usagers, etc.

- Qu'est-ce que tu as dessiné pour représenter une station de métro?
- Qui sont les usagers de ton métro?
- Où as-tu dessiné ces usagers?
- Dans quel dessin y a-t-il le plus d'usagers sur le quai? le moins? autant?

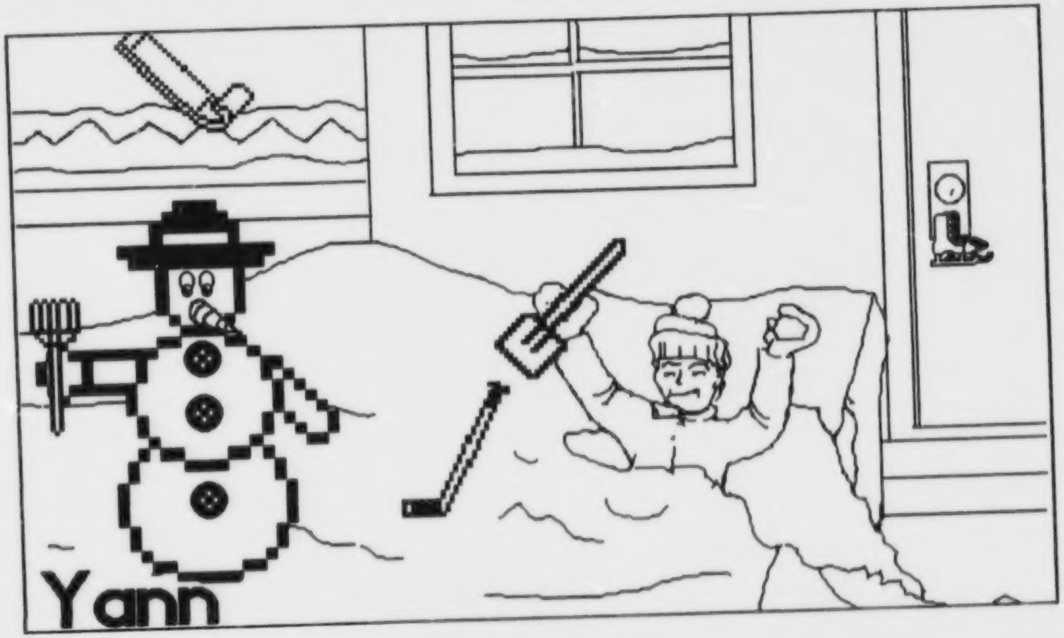
L'enseignante fait un retour sur les habiletés en informatique:

- Avec quel outil as-tu dessiné les pneus? le quai? les usagers du métro?



**Remarque**
Variante: Réaliser une activité similaire sur un thème connexe: un aéroport, une gare, etc. (p. 71 et p. 85)

# Un enfant joue dans la neige



# Un enfant joue dans la neige

**Objectifs pédagogiques**

Développer sa capacité d'écoute.
Mémoriser un ensemble d'informations.
Se familiariser avec le vocabulaire relatif aux relations spatiales.

**Habiletés en informatique**

Rappel des habiletés acquises antérieurement.

**Préalables en informatique**

Savoir varier la taille des tampons à l'aide des touches «majuscule» et «option».
Savoir utiliser l'outil «texte».
Savoir utiliser l'outil «tampon».
Savoir utiliser l'outil «annuler».

## Déroulement de l'activité

### Phase de préparation en classe

À l'occasion de la venue de l'hiver, l'enseignante amène les élèves à observer les changements dans la nature et dans leurs activités.

L'enseignante annonce que la prochaine tâche à l'ordinateur consistera à compléter une scène d'hiver à l'aide d'informations.

L'enseignante distribue la photocopie du fichier de départ «Hiver» à chaque élève. Elle demande aux élèves de nommer ce qu'ils voient. Elle propose de jouer à un jeu qui consiste à retenir le plus d'informations possible afin de compléter la scène d'hiver.

L'enseignante lit les informations énoncées dans la phase de réalisation. Elle demande à quelques élèves de les reformuler dans leurs propres mots. Les autres élèves précisent et complètent les informations au besoin.

### Phase de réalisation au laboratoire

L'enseignante présente le fichier de départ «Hiver» et la série de tampons «Tampons 2». Elle rappelle la procédure pour grossir les tampons: la touche «majuscule» donne un gros format et la touche «option» donne un format moyen.

L'enseignante rappelle que le jeu consiste à retenir le maximum d'informations afin de compléter la scène d'hiver. Elle relit une seule fois toutes les informations:

- Dessine un gros bonhomme de neige avec un nez, deux yeux, trois boutons, un chapeau et un balai.
- Ajoute une pelle dans la main du petit garçon.
- Place un bâton de hockey entre le garçon et le bonhomme.
- Accroche une paire de patins à la poignée de la porte.
- Place une traîne-sauvage sur la montagne de neige.

L'enseignante intervient uniquement pour apporter un support technique aux élèves qui le demandent.

### Phase d'intégration en classe

L'enseignante distribue les productions aux élèves et amène ces derniers à vérifier si les représentations sont conformes aux informations. Elle reprend chacune des informations en pointant les endroits stratégiques sur une photocopie agrandie du fichier de départ. Lorsque l'élève a respecté les informations données, il dessine un coeur. S'il a fait une erreur, il met un crochet.

- Comment as-tu fait pour te souvenir des informations?
- Qu'est-ce que tu as fait en premier?
- Quelles sont les informations qui se rapportaient au bonhomme de neige?
- Où as-tu placé le bâton de hockey? la paire de patins? la traîne-sauvage?
- As-tu respecté les proportions des divers éléments?

L'enseignante fait un retour sur les habiletés en informatique:

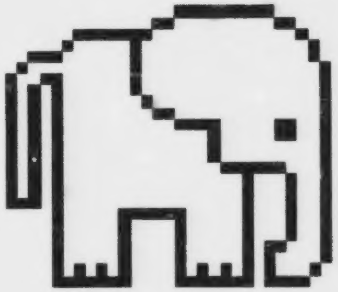
- Quelle touche as-tu utilisée pour imprimer de gros tampons? des tampons moyens?
- Quel outil as-tu utilisé lorsque tu as fait des erreurs?



**Remarque**
Attention à la «gomme à effacer», car elle risque de détruire la scène d'hiver. La commande «annuler», quant à elle, permet d'effacer la dernière manoeuvre.

J'aime papa, j'aime maman

J'aime
J'aime
J'aime
J'aime
J'aime
J'aime



Carl-Alexandre

# J'aime papa, j'aime maman

**Objectifs pédagogiques**

S'organiser dans un espace donné.
S'initier à la fonction instrumentale de l'écrit.
S'habiliter à l'utilisation des concepts et des conventions de l'écrit.

**Habiletés en informatique**

Rappel des habiletés acquises antérieurement.

**Préalables en informatique**

Savoir utiliser l'outil «texte» et le clavier: «touche d'effacement», «touche majuscule».
Savoir utiliser l'outil «tampon».
Savoir varier la taille des tampons.
Savoir utiliser l'outil «annuler».

## Déroulement de l'activité

### Phase de préparation en classe

L'enseignante fait apprendre la chanson suivante: «J'aime papa. J'aime maman. J'aime mon p'tit chat, mon p'tit chien, mon p'tit frère. J'aime papa, j'aime maman. J'aime ma grand-mère et mon gros éléphant.»

L'enseignante inscrit la chanson au tableau. Elle change de ligne à chaque phrase. Elle amène les élèves à dégager des observations:

- De qui parle-t-on dans cette chanson? papa, maman, petit frère et grand-mère.
- De quels animaux parle-t-on dans cette chanson? petit chat, petit chien, gros éléphant.
- Quel mot revient à chaque phrase?
- Quelle est la première phrase de la chanson?
- Quelle est la phrase suivante?

L'enseignante annonce que, lors du prochain atelier à l'ordinateur, la tâche consistera à illustrer une partie de la chanson avec l'outil «tampon»: les personnes et les animaux dont on parle. Pour écrire le mot «J'aime», on se servira du clavier.

### Phase de réalisation au laboratoire

L'enseignante amène les élèves à reformuler la tâche dans leurs propres mots:
Pour chaque phrase:

- Transcrire le mot «J'aime».
- Illustrer les personnes et les animaux dont on parle.

Les élèves réalisent la tâche. L'enseignante intervient individuellement auprès des élèves qui éprouvent des difficultés en les questionnant sur la compréhension de la tâche ou en leur faisant reformuler la tâche dans leurs propres mots. À l'occasion, elle apporte un support technique aux élèves qui le demandent.

### Phase d'intégration en classe

De retour en classe, les élèves sont invités à chanter la chanson qu'ils viennent d'illustrer. Ils suivent le texte du doigt, de gauche à droite.

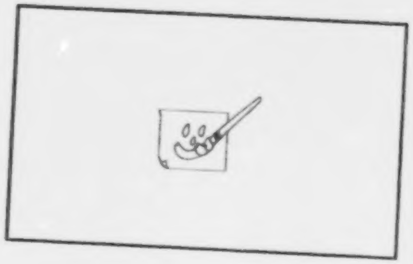
L'enseignante demande à quelques élèves:

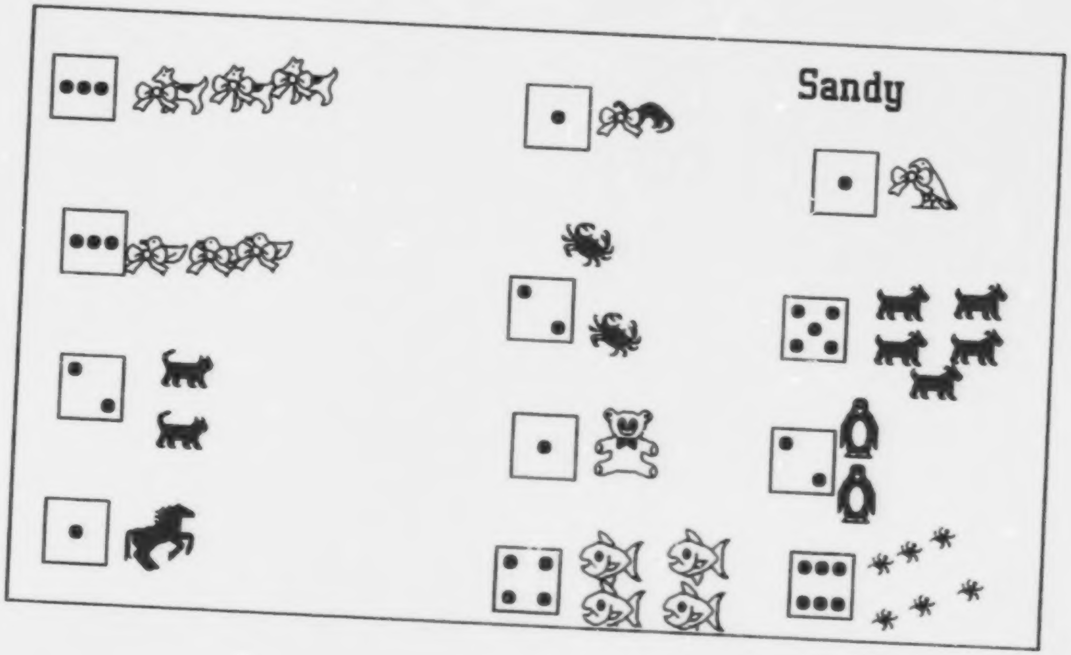
- As-tu transcrit le mot «J'aime» correctement au début de chaque phrase?
- As-tu illustré toutes les personnes et tous les animaux de la chanson?
- Comment as-tu fait pour ne pas en oublier?
- As-tu changé de ligne à chaque phrase?

L'enseignante fait un retour sur les habiletés en informatique:

- Comment as-tu fait pour écrire avec le clavier?
- Comment as-tu fait pour reconnaître les lettres du message?
- Quel outil as-tu utilisé lorsque tu as fait des erreurs?

Le jeu de dé





# Le jeu de dé

### Objectifs pédagogiques

S'organiser dans un espace donné.
Comparer le nombre d'éléments de deux ensembles.
Utiliser les termes jugés essentiels à la communication: autant, égal, le plus, le moins.

### Habiletés en informatique

Utiliser l'accessoire «dé à jouer» du «crayon magique».

### Préalables en informatique

Savoir utiliser l'outil «texte».
Savoir utiliser l'outil «tampon».
Savoir utiliser l'outil «annuler».

## Déroulement de l'activité

### Phase de préparation en classe

Jouer avec des dés et des dominos. Compter les points et associer des quantités égales d'objets. Faire remarquer la disposition des points sur le dé et jouer à disposer de la même manière des petits objets, tels des perles, des jetons, des boutons, etc.

L'enseignante annonce que, lors du prochain atelier à l'ordinateur, on va jouer au dé. On devra utiliser un même tampon pour représenter la valeur d'une face du dé. On placera les tampons à droite de la face du dé.

Pour jouer au dé, on utilisera un accessoire du «crayon magique». L'enseignante prépare une étiquette-mots «crayon magique» que l'on ajoute au fichier des mots de l'ordinateur. Si ces mots y sont déjà, on se donne des indices pour les reconnaître.

### Phase de réalisation au laboratoire

L'enseignante fait la démonstration de l'accessoire «dé» du «crayon magique».

Elle rappelle la tâche:

- Imprimer une face du dé.
- Utiliser un même tampon pour représenter la valeur d'une face du dé.
- Imprimer les tampons à droite de la face du dé.

Les élèves réalisent la tâche. L'enseignante intervient individuellement auprès des élèves qui éprouvent des difficultés en les questionnant sur la compréhension de la tâche ou en leur faisant reformuler la tâche dans leurs propres mots. À l'occasion, elle apporte un support technique aux élèves qui le demandent.

### Phase d'intégration en classe

L'enseignante affiche quelques productions et amène les élèves à comparer les quantités et à utiliser le langage mathématique.

- As-tu mis les bonnes quantités d'objets?
- Comment peux-tu en être certain?

Elle fait ressortir les stratégies utilisées: correspondance biunivoque, dénombrement, reconnaissance globale.

- Quelle est la face du dé qui a été le plus souvent représentée? Le moins souvent représentée?

L'enseignante aborde les consignes relatives à l'organisation du travail.

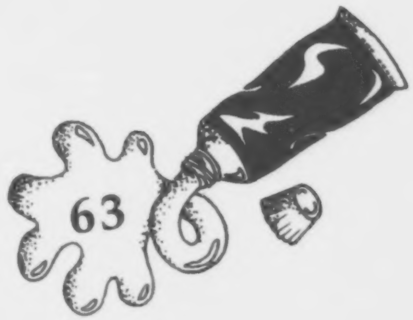
- As-tu utilisé un même tampon pour représenter la valeur d'une face du dé?
- As-tu imprimé les tampons à droite de la face du dé?

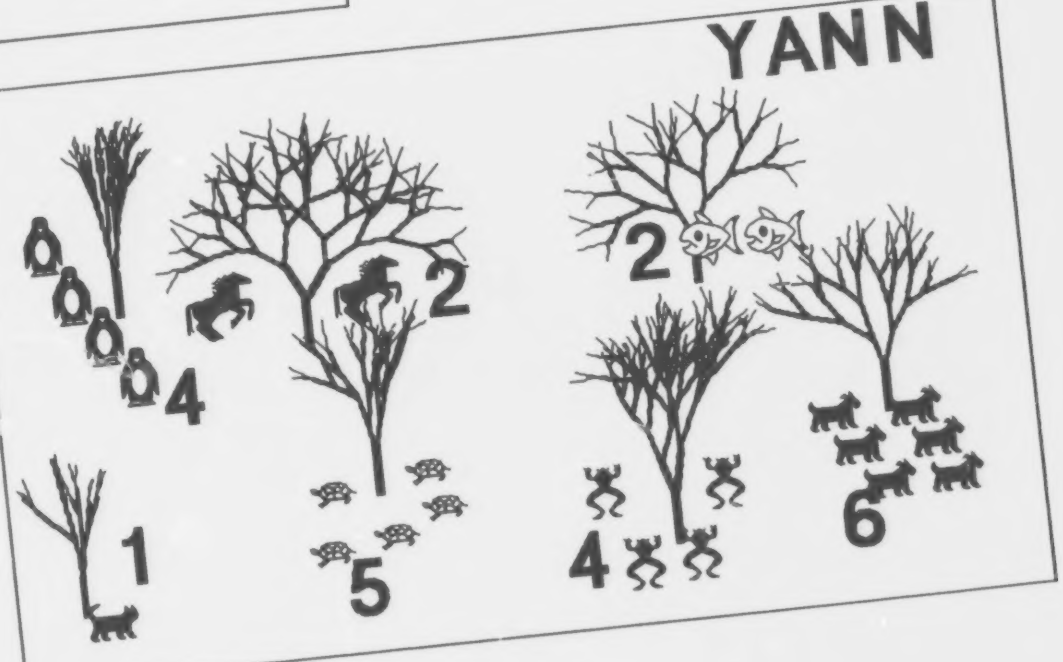
L'enseignante fait un retour sur les habiletés en informatique:

- As-tu eu de la difficulté à imprimer diverses faces du dé?
- Qu'est-ce qu'il faut faire pour modifier la valeur de la face du dé?

**Remarque**
Cette activité pourrait se réaliser à deux. Un élève imprime la face du dé, l'autre imprime le nombre d'objets correspondant à la valeur représentée sur la face du dé.

Les animaux sous les arbres





# Les animaux sous les arbres

**Objectifs pédagogiques**

S'organiser dans un espace donné.
Associer un nombre à un ensemble d'éléments.
Comparer le nombre d'éléments de deux ensembles.
Utiliser les termes jugés essentiels à la communication: autant, égal, le plus, le moins.

**Habiletés en informatique**

Utiliser l'accessoire arbre du «crayon magique».

**Préalables en informatique**

Savoir utiliser l'outil «texte».
Savoir utiliser l'outil «tampon».
Savoir utiliser l'outil «annuler».

## Déroulement de l'activité

### Phase de préparation en classe

Après avoir réalisé, en classe, des activités où les élèves ont à représenter des quantités, l'enseignante leur propose une activité pour associer un nombre à un ensemble d'éléments.

Elle annonce que, lors du prochain atelier à l'ordinateur, on va représenter une petite forêt où des animaux se reposent sous les arbres. Cependant, les animaux identiques se reposent sous un même arbre.

Pour dessiner les arbres, on utilisera l'accessoire «arbre» du «crayon magique» et pour représenter les animaux, on utilisera l'outil «tampon». Avec l'outil «texte», les élèves écriront le nombre d'animaux qui se reposent au pied de chaque arbre.

L'enseignante prépare une étiquette-mots «crayon magique» que l'on ajoute au fichier des mots de l'ordinateur. Si ces mots y sont déjà, on se donne des indices pour les reconnaître.

### Phase de réalisation au laboratoire

L'enseignante fait une démonstration de l'accessoire «arbre» du «crayon magique».

Elle amène les élèves à reformuler le problème dans leur propres mots.

- Représenter une petite forêt.
- Dessiner des animaux sous les arbres.
- Placer des animaux identiques sous le même arbre.
- Indiquer le nombre d'animaux au pied de chaque arbre.

Les élèves réalisent la tâche. L'enseignante intervient individuellement auprès des élèves qui éprouvent des difficultés en les questionnant sur la compréhension de la tâche ou en leur faisant reformuler la tâche dans leurs propres mots. À l'occasion, elle apporte un support technique aux élèves qui le demandent.

### Phase d'intégration en classe

L'enseignante affiche quelques productions et amène les élèves à comparer le nombre d'animaux sous chaque arbre.

- Combien y a-t-il d'arbres?
- Combien y a-t-il d'animaux sous chaque arbre?
- Quel nombre as-tu écrit?
- Est-ce que les animaux sous chaque arbre sont identiques?

L'enseignante amène les élèves à comparer le nombre d'arbres des différentes productions.

- Quelle forêt contient le plus d'arbres? le moins d'arbres? autant d'arbres?

L'enseignante fait un retour sur les habiletés en informatique:

- As-tu eu de la difficulté à imprimer des arbres?
- Quel outil as-tu utilisé lorsque tu as fait des erreurs?

**Remarque**
Cette activité peut se réaliser à deux: un élève prépare la forêt, un autre rassemble les animaux.

## Dans la forêt

# Dans la forêt

**Objectifs pédagogiques**

Produire un discours narratif.
Choisir des informations pertinentes.
Ordonner les informations de façon logique.

**Habiletés en informatique**

Rappel des habiletés acquises antérieurement.

**Préalables en informatique**

Savoir varier la taille des tampons avec les touches «majuscule» et «option».
Savoir utiliser l'outil «pot de peinture».
Savoir varier les motifs.
Savoir utiliser l'outil «texte».
Savoir utiliser l'outil «tampon».
Savoir utiliser l'outil «annuler».

## Déroulement de l'activité

### Phase de préparation en classe

L'enseignante lit des contes qui relatent des aventures vécues par des animaux. Les élèves observent les illustrations présentes dans ces livres et échangent leurs observations.

L'enseignante annonce que, lors du prochain atelier à l'ordinateur, on utilisera de nouveaux tampons d'animaux. Elle distribue une photocopie du fichier de départ «Forêt» et des pictogrammes des animaux de la série «Tampons 1». Les élèves les observent et les commentent.

- Quels sont les animaux que l'on rencontre dans la forêt?
- Qu'est-ce que les animaux font en forêt?
- Qu'est-ce que les gens font en forêt?

L'enseignante incite les élèves à inventer une histoire qu'ils devront illustrer à l'ordinateur. Ils identifieront un animal comme personnage principal de leur histoire et ajouteront des animaux et des personnes qui feront partie de l'histoire.

### Phase de réalisation au laboratoire

L'enseignante présente le fichier de départ «Forêt» et la série de tampons «Tampons 1». Elle rappelle l'efficacité de l'outil «annuler» pour contrer des erreurs tels la peinture qui se répand à un endroit inapproprié, un élément imprimé accidentellement sur le paysage original, etc. Elle explique ensuite la procédure pour grossir les tampons. Ex.: La touche «majuscule» donne un gros format et la touche «option», un format moyen.

L'enseignante rappelle la tâche:

- Inventer une histoire et l'illustrer à l'ordinateur.
- Choisir l'animal qui est le personnage principal de son histoire.
- Ajouter des animaux et des personnes qui font partie de l'histoire.

Les élèves réalisent leur dessin. L'enseignante intervient individuellement auprès des élèves qui éprouvent des difficultés. À l'occasion, elle apporte un support technique aux élèves qui le demandent.

### Phase d'intégration en classe

L'enseignante affiche trois ou quatre productions. Après une courte réflexion, l'un des auteurs raconte son histoire en respectant la structure conventionnelle: début, déroulement et fin. Les autres élèves écoutent le récit. L'enseignante amène les élèves à repérer des indices qui nous aident à faire des liens entre le récit et l'illustration:

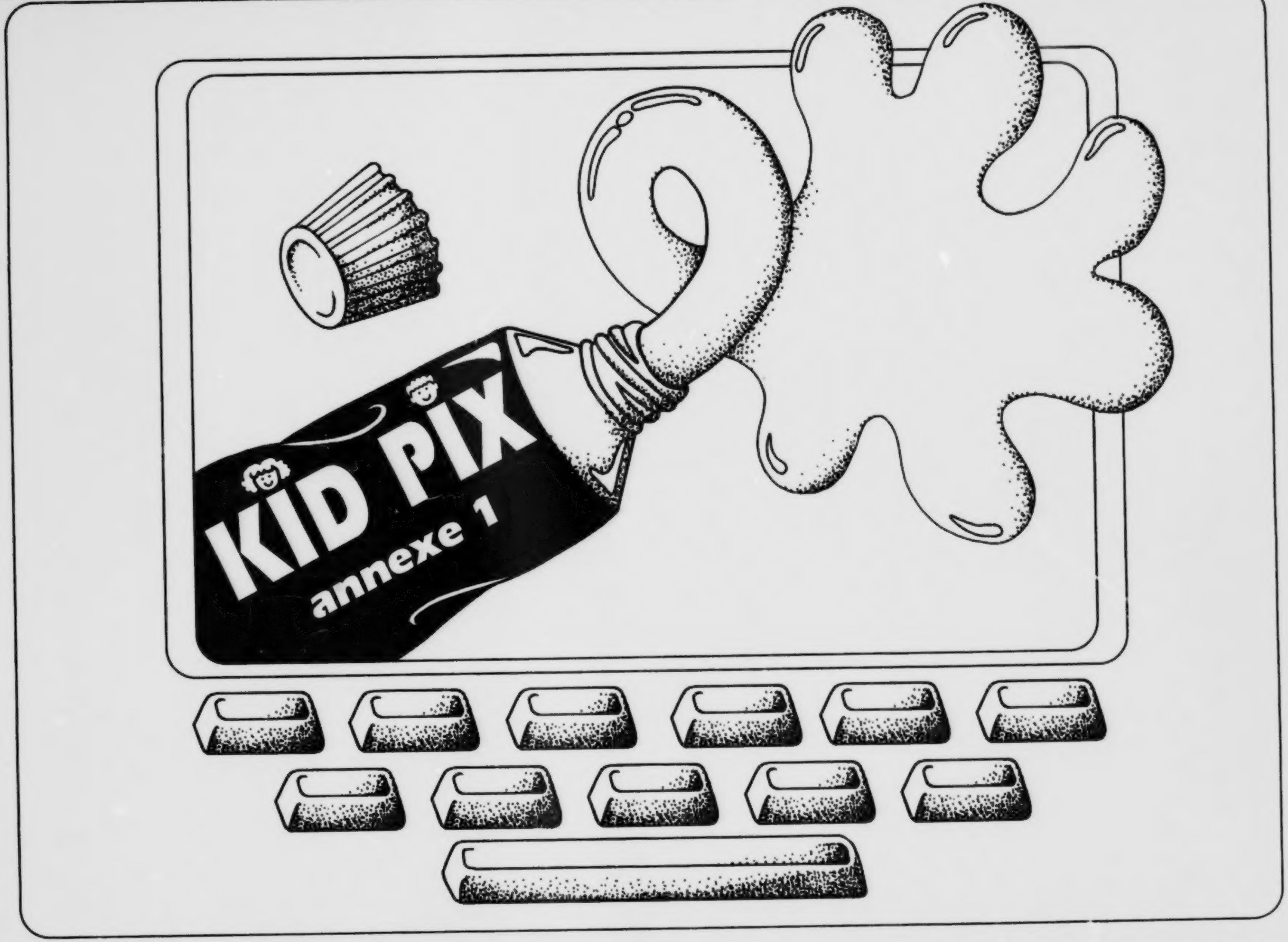
- Quel est le personnage principal de l'histoire?
- De quels autres animaux parle-t-on dans cette histoire? Que font-ils?
- De quelles personnes parle-t-on dans cette histoire? Que font ces personnes?
- Sur l'illustration, y a-t-il des personnes ou des animaux qui n'ont aucun lien avec l'histoire?
- Est-ce que l'histoire a un début, un déroulement et une fin?

L'enseignante fait un retour sur les habiletés en informatique:

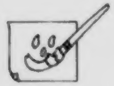
- Comment as-tu procédé pour faire ton travail?
- Qu'est-ce que tu as fait en premier?
- Quelles sont les difficultés que tu as rencontrées?
- Quel outil as-tu utilisé lorsque tu as fait des erreurs?

**Remarque**

Rappeler les précautions à prendre quand on utilise la «gomme à effacer», car elle risque de détruire la scène de départ. La commande «annuler», quant à elle, permet d'effacer la dernière manoeuvre.


KID PIX
annexe 1

# Mon carnet de téléphone

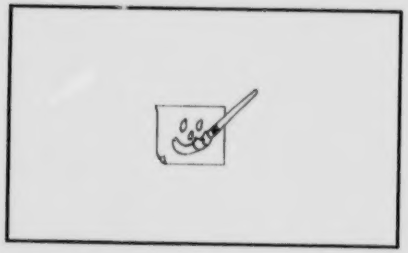


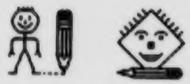
MICHEL BERGER

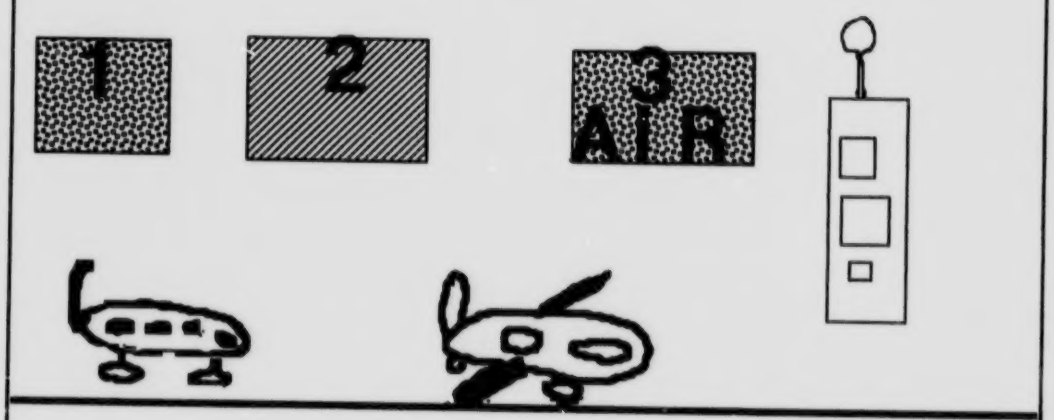
324-1234

**Démarche:** J'identifie ma pochette, p. 15 **Commandes:** J'identifie ma pochette, p. 15

# L'aéroport

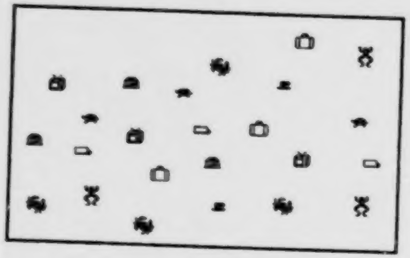


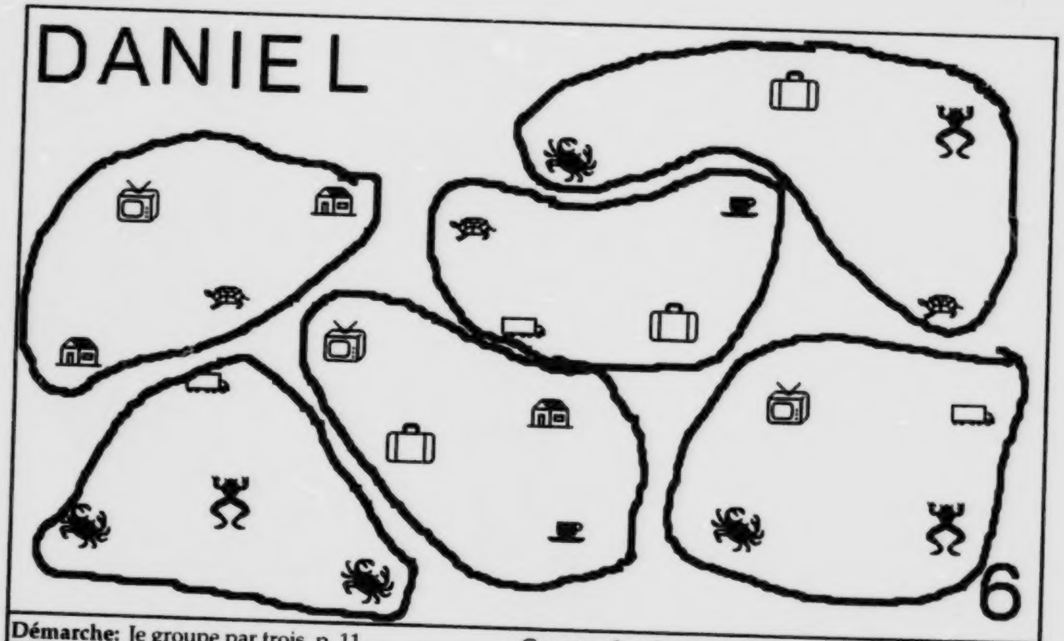





**Démarche:** Le métro, p. 55 **Commandes:** Des cadeaux de fête, p. 33

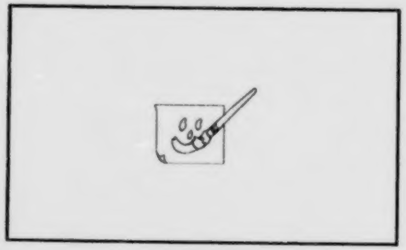
## Surprises

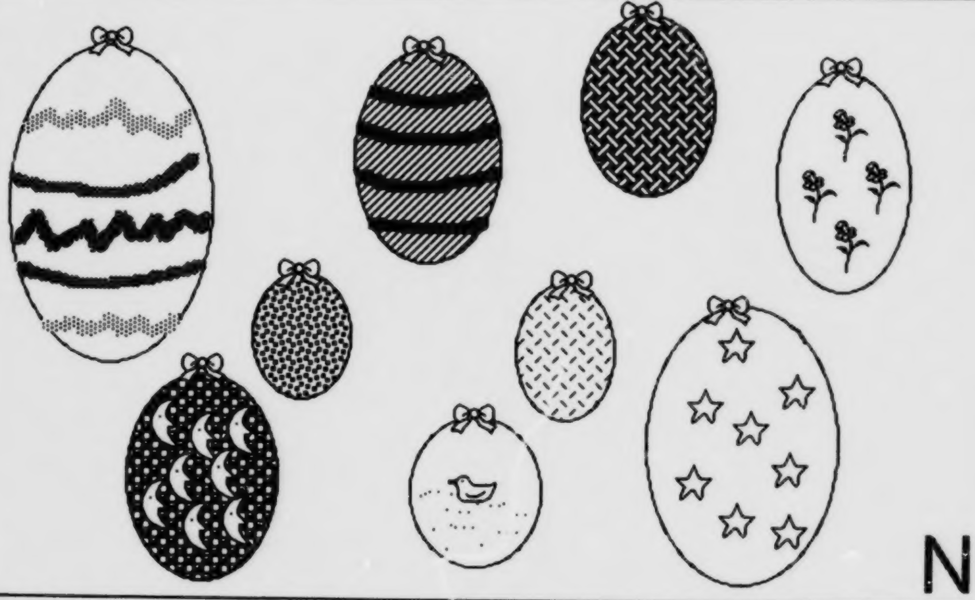





**Démarche:** Je groupe par trois, p. 11 **Commandes:** Je groupe par trois, p. 11

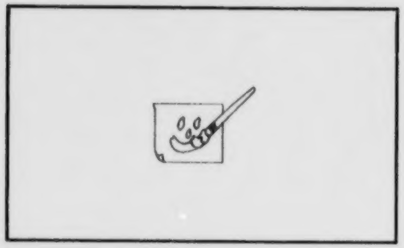
## Des oeufs de Pâques

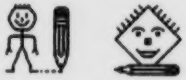


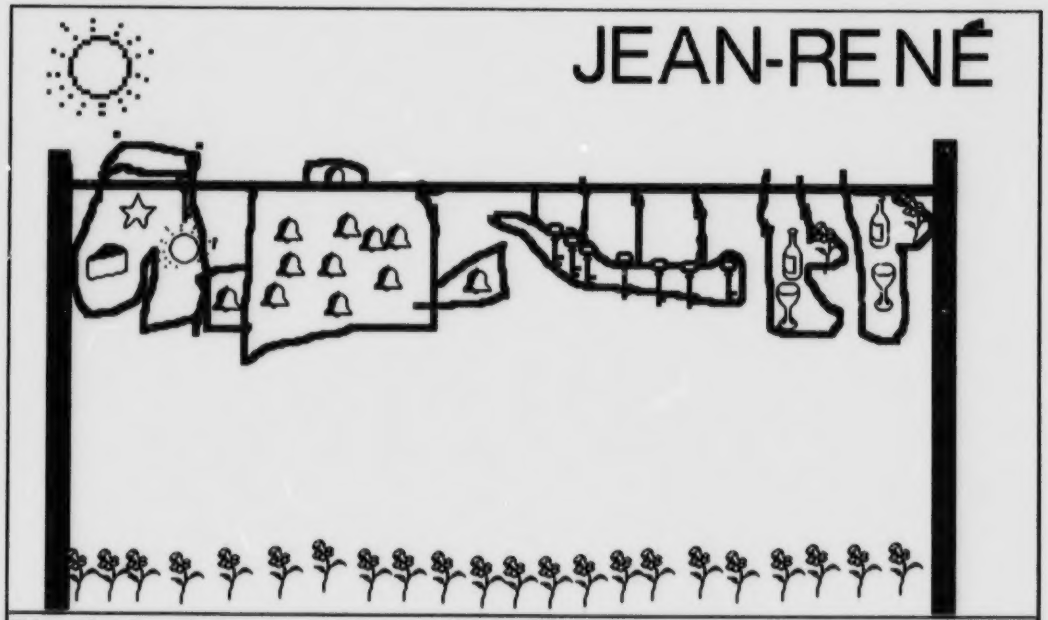



**Démarche:** Des cadeaux de fête, p. 33 **Commandes:** Le bouquet de ballons, p. 25

## La corde à linge

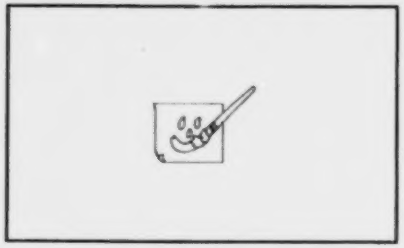


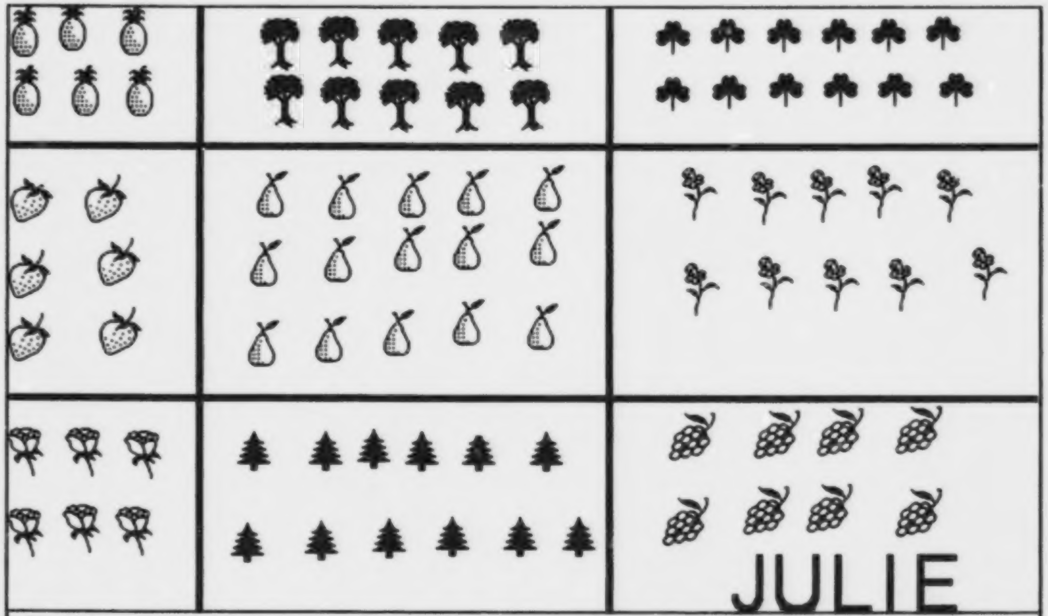





**Démarche:** Des échelles pour qui et pourquoi? p. 35 **Commandes:** Des échelles pour qui et pourquoi? p. 35

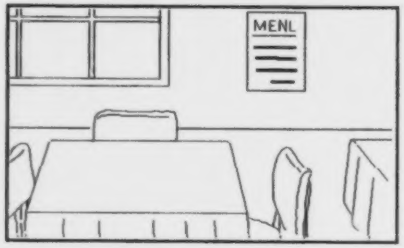
# Le plan de mon jardin

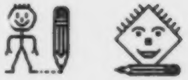


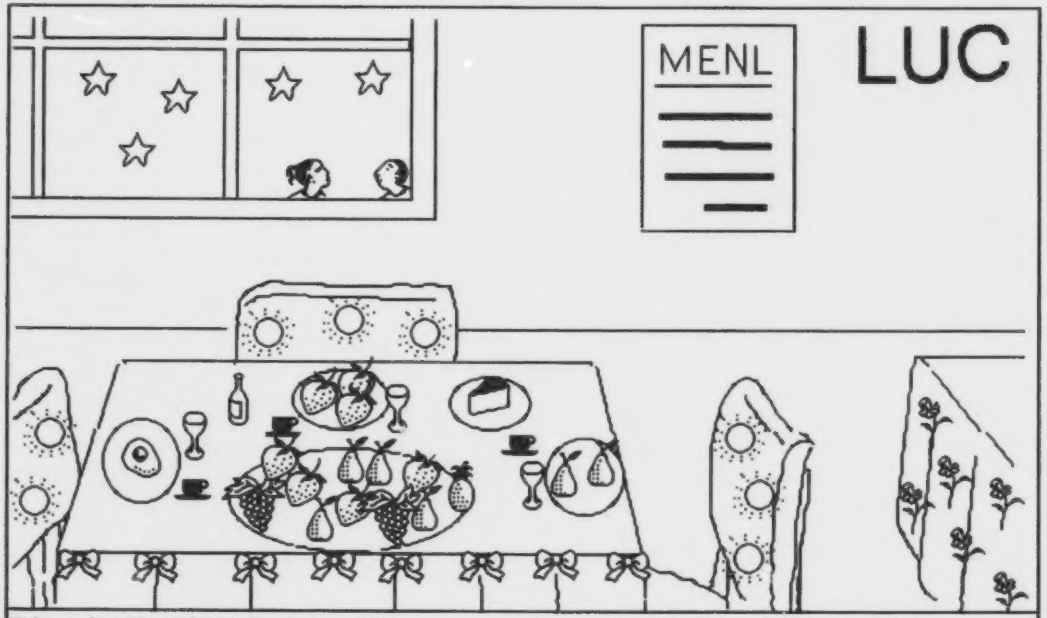



**Démarche:** L'étalage de fruits, p. 19 **Commandes:** Jeux de lignes, p. 31

# Au restaurant

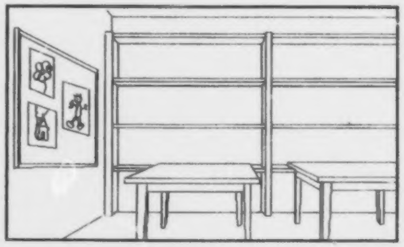


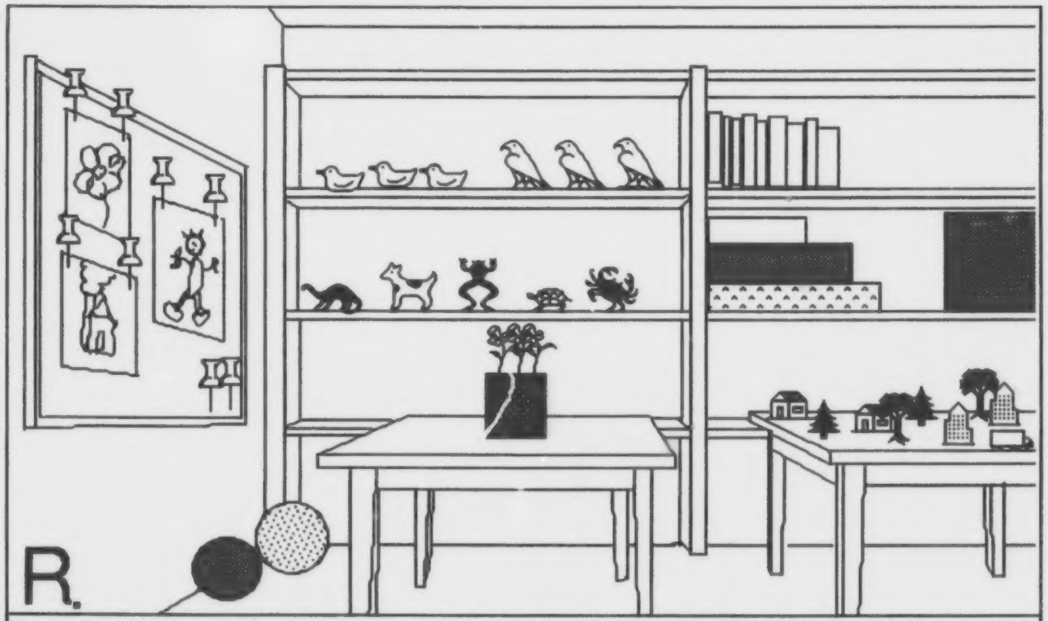






**Démarche:** Un enfant à la plage, p. 13 **Commandes:** Un enfant à la plage, p. 13

## À la maternelle

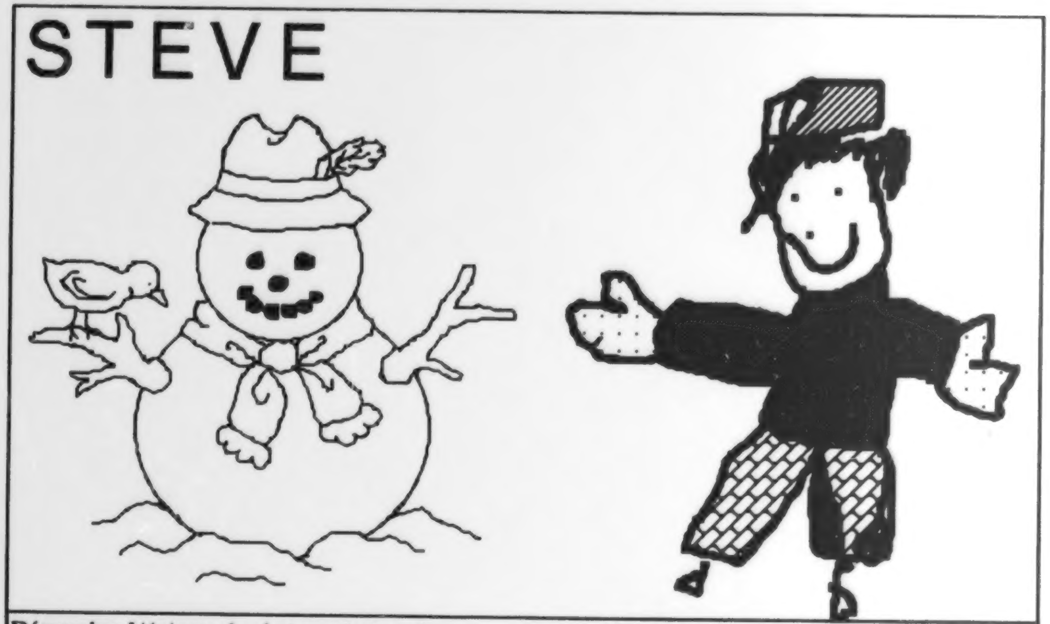





**Démarche:** Un enfant à la plage, p. 13 **Commandes:** Je décore mon sapin, p. 27

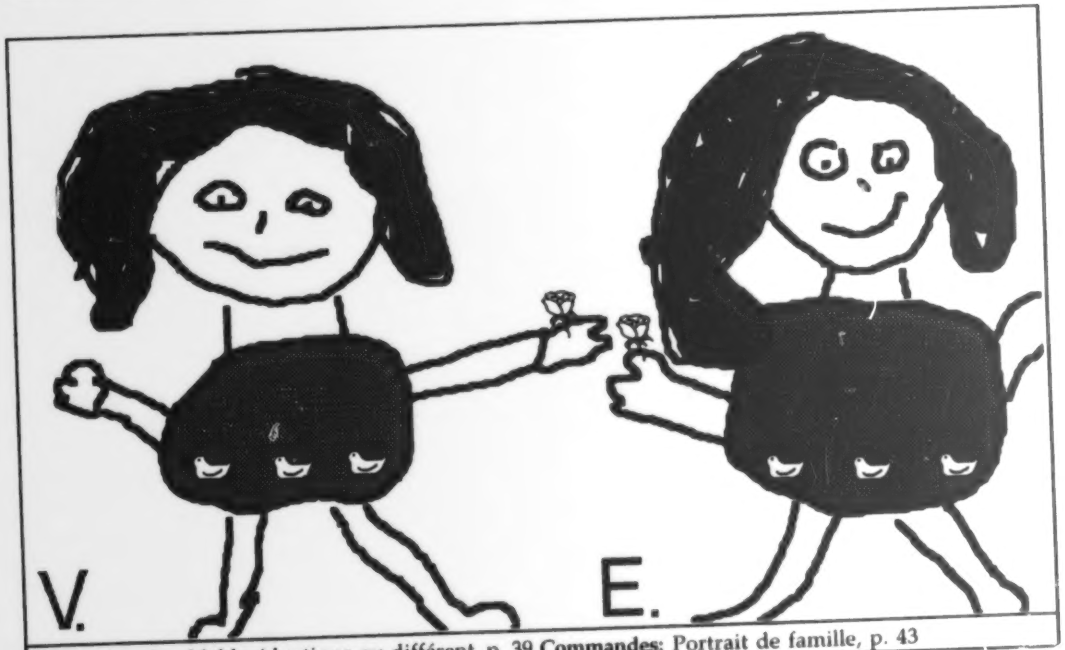
# Un ami pour le bonhomme de neige

78



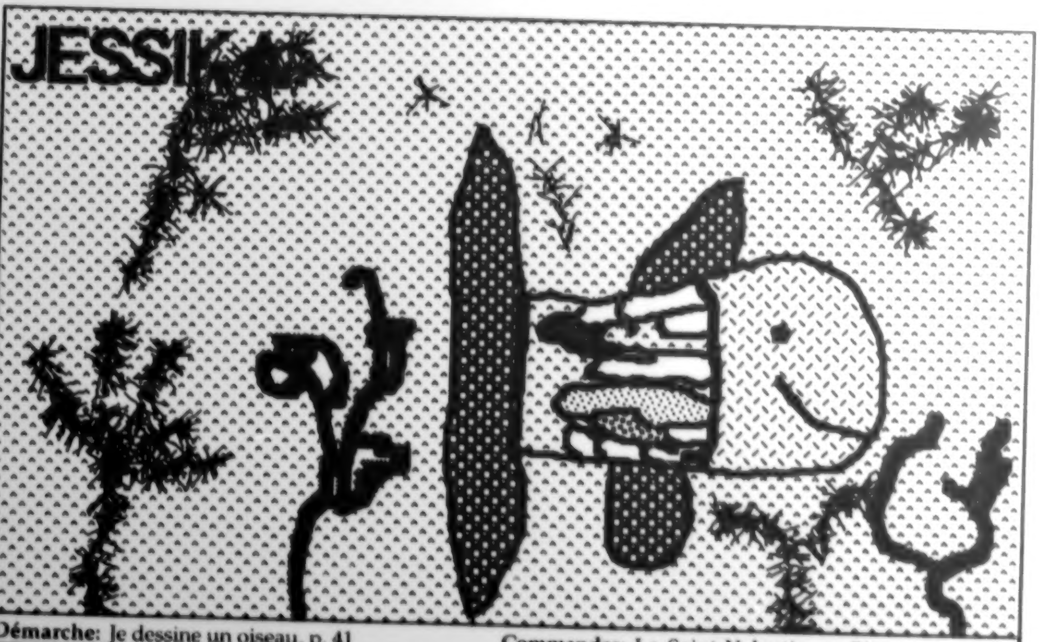

**Démarche:** L'énigme du chat souriant, p. 9 **Commandes:** Portrait de famille, p. 43

## Des jumeaux




**Démarche:** Semblable, identique ou différent, p. 39 **Commandes:** Portrait de famille, p. 43

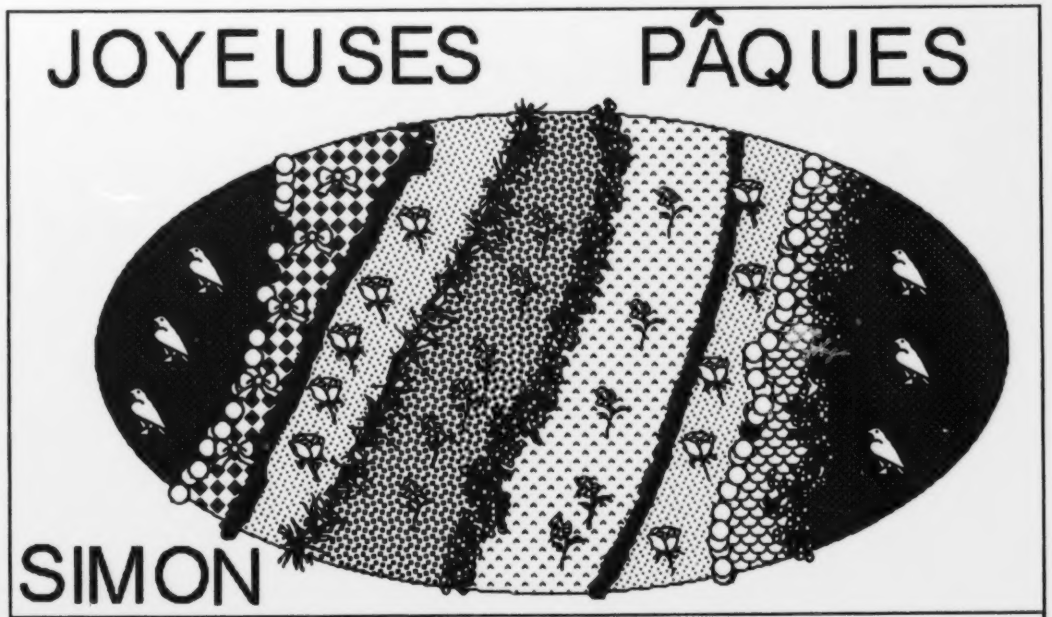
# Un poisson merveilleux




**Démarche:** Je dessine un oiseau, p. 41 **Commandes:** La Saint-Valentin, p. 51

BIBLIOTHÈQUE CENTRALE
C.E.C.M.

# Joyeuses Pâques



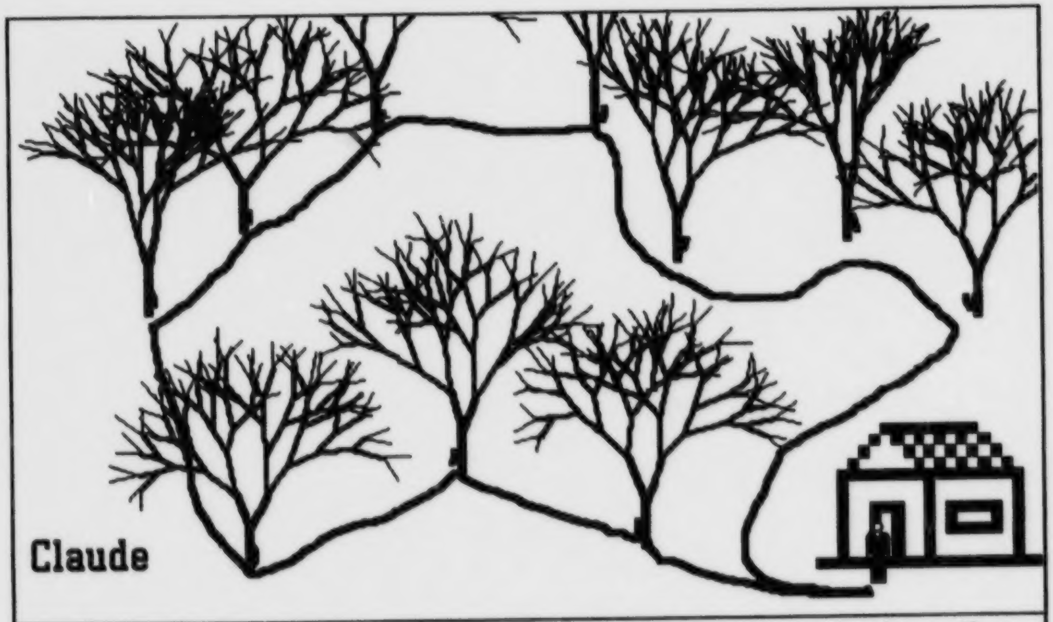

**Démarche:** La Saint-Valentin, p. 51 **Commandes:** La Saint-Valentin, p. 51

# Quelles familles!

**Démarche:** Exercice

**Commandes:** Au pays des dinosaures, p. 53

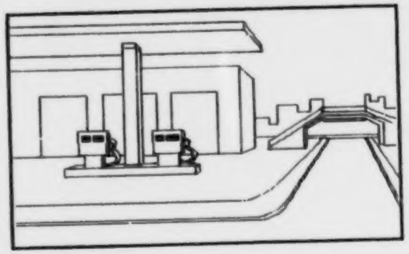
# La cabane à sucre

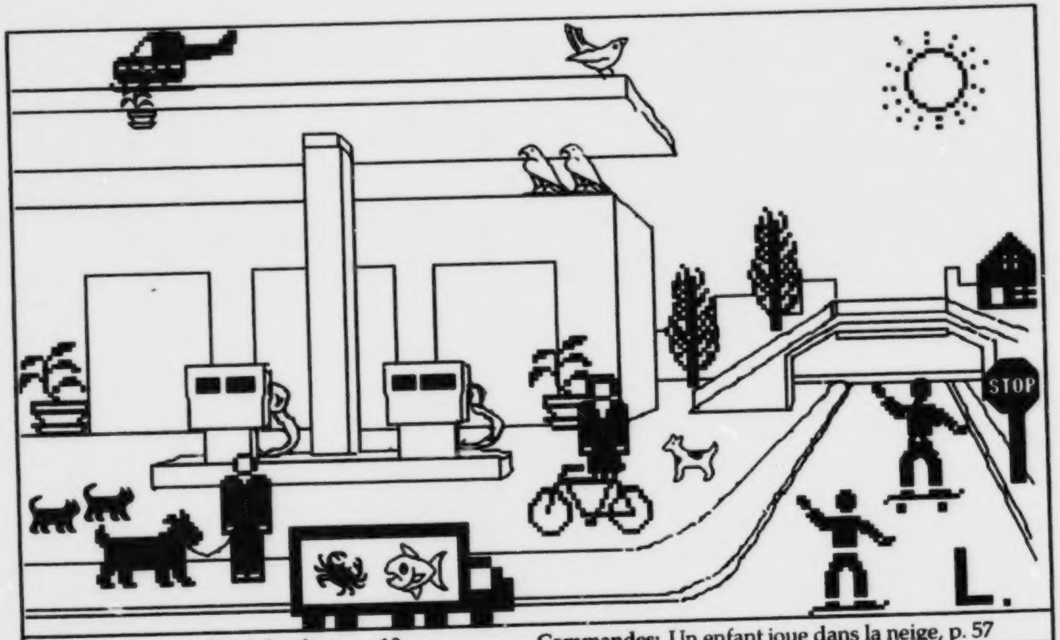



**Démarche:** La cabane à sucre, p. 29 **Commandes:** Les animaux sous les arbres, p. 63

# L'intersection

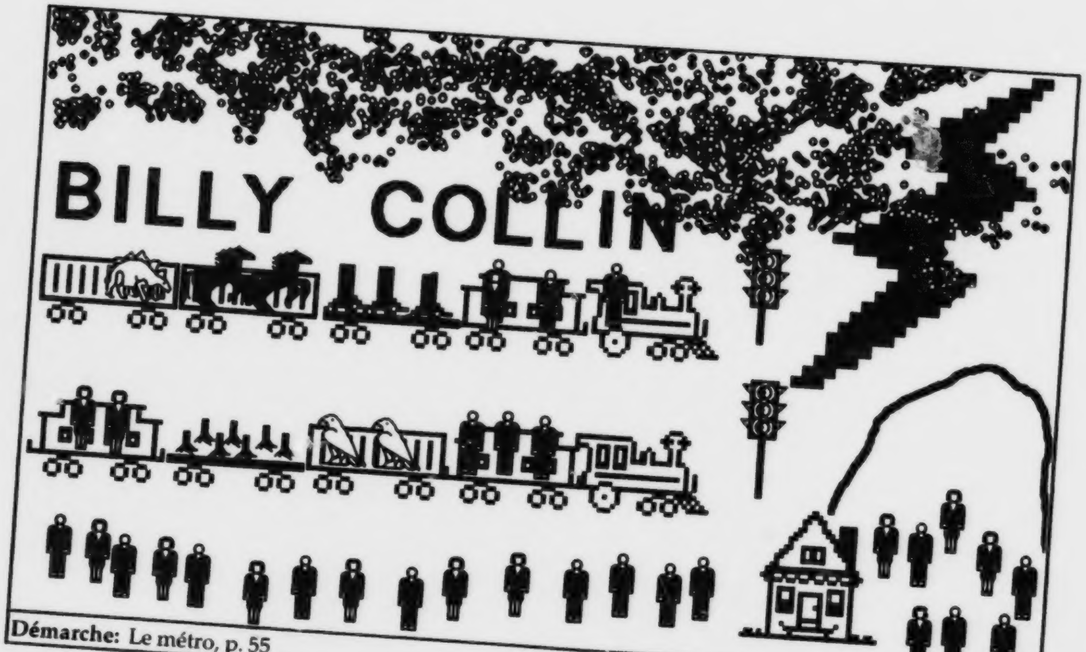







Démarche: Un enfant à la plage, p. 13 Commandes: Un enfant joue dans la neige, p. 57

## À la gare

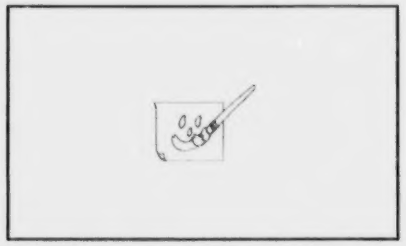


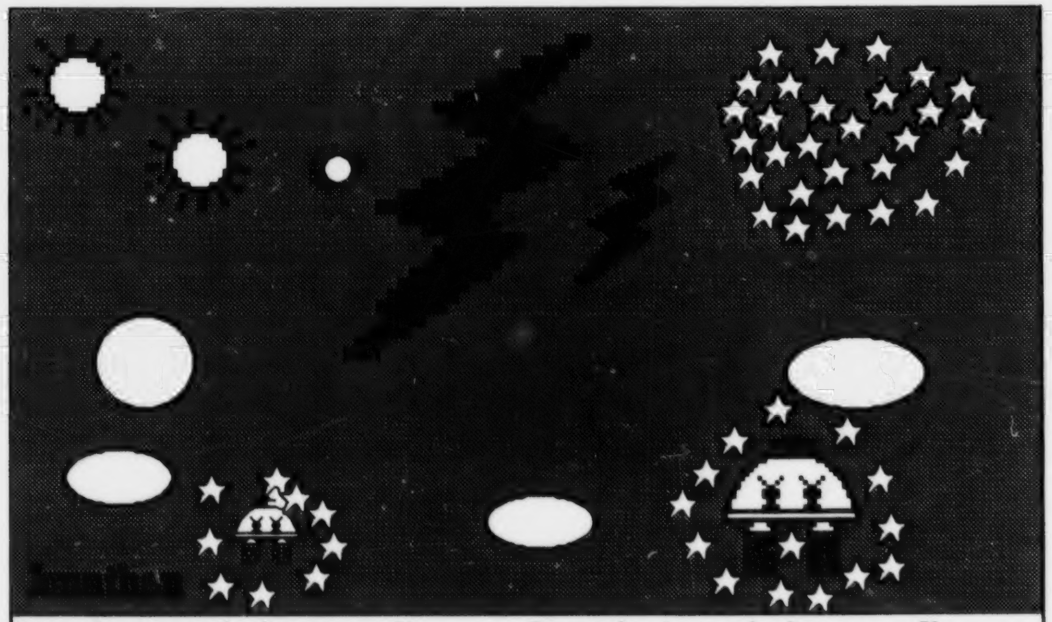

**Démarche:** Le métro, p. 55

**Commandes:** Le métro, p. 55, Les boîtes à fleurs, p. 49

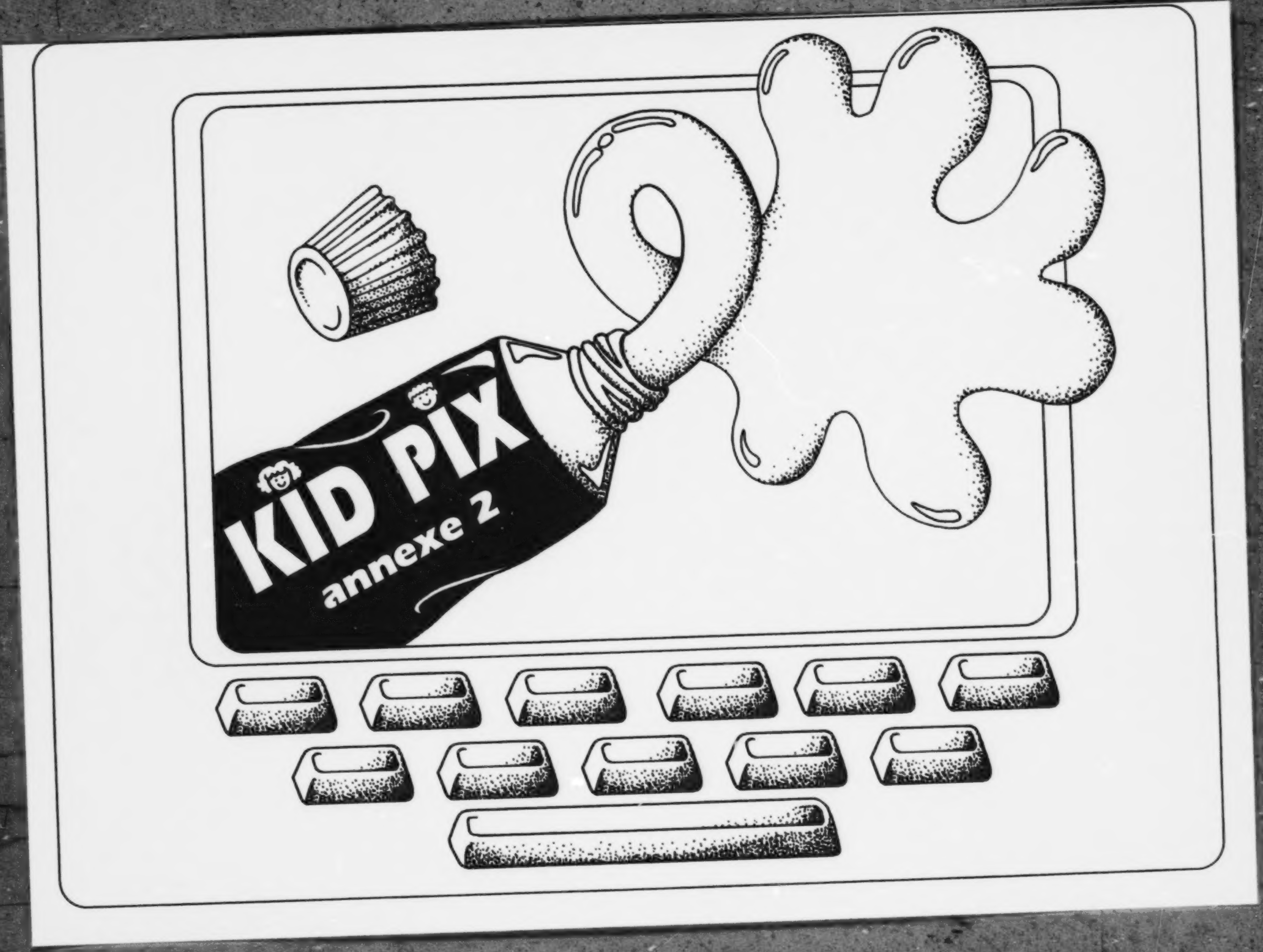
# L'espace







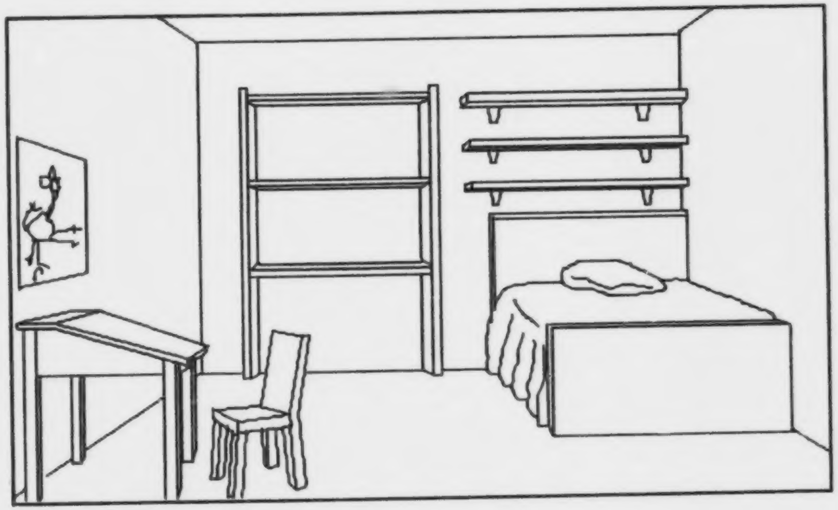
**Démarche:** Au pays des dinosaures, p. 53 **Commandes:** Au pays des dinosaures, p. 53


KID PIX
annexe 2

Bonjour,

Je m'appelle Julie. Je veux faire un jeu avec toi. Écoute bien. Ensuite, tu compléteras le dessin de ma chambre à l'ordinateur.

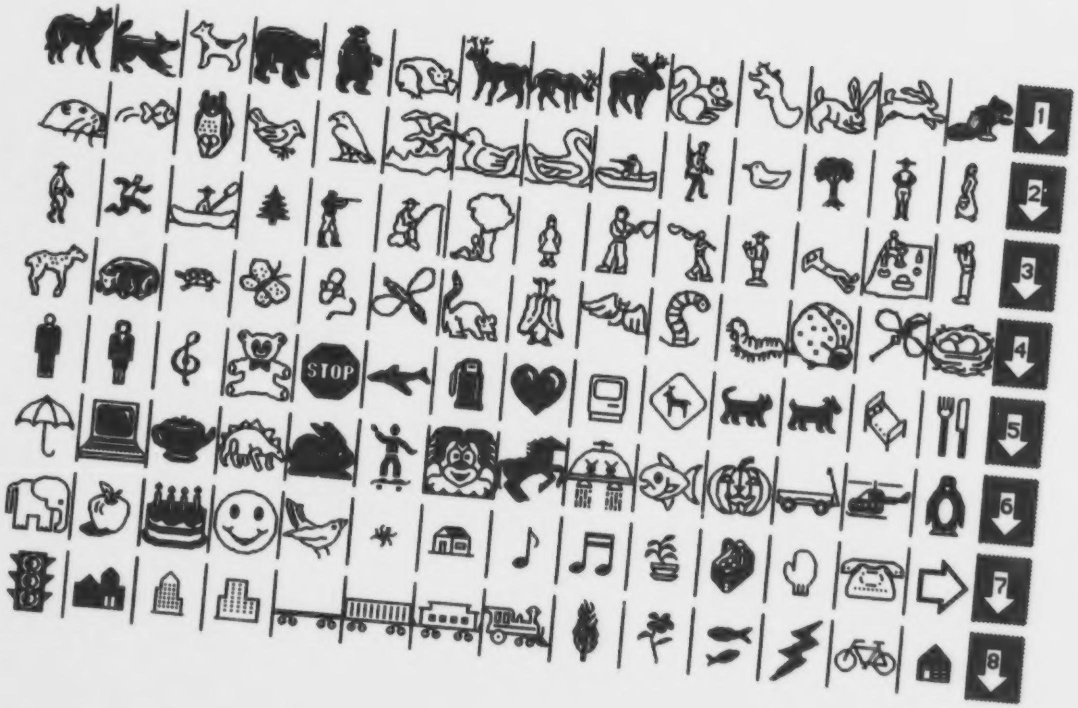
- J'ai une plante sur la plus haute tablette de mon étagère.
- Je range des jouets sur l'autre tablette.
- J'ai deux ballons différents qui sont par terre.
- Je ne place rien sur mon pupitre.
- Mon couvre-lit est gris.
- J'ai de beaux dessins à la tête et au pied de mon lit.
- Ma collection d'animaux est placée sur des tablettes au-dessus de mon lit. J'ai deux animaux de chaque sorte, je ne veux pas qu'ils s'ennuient.



Bon succès!

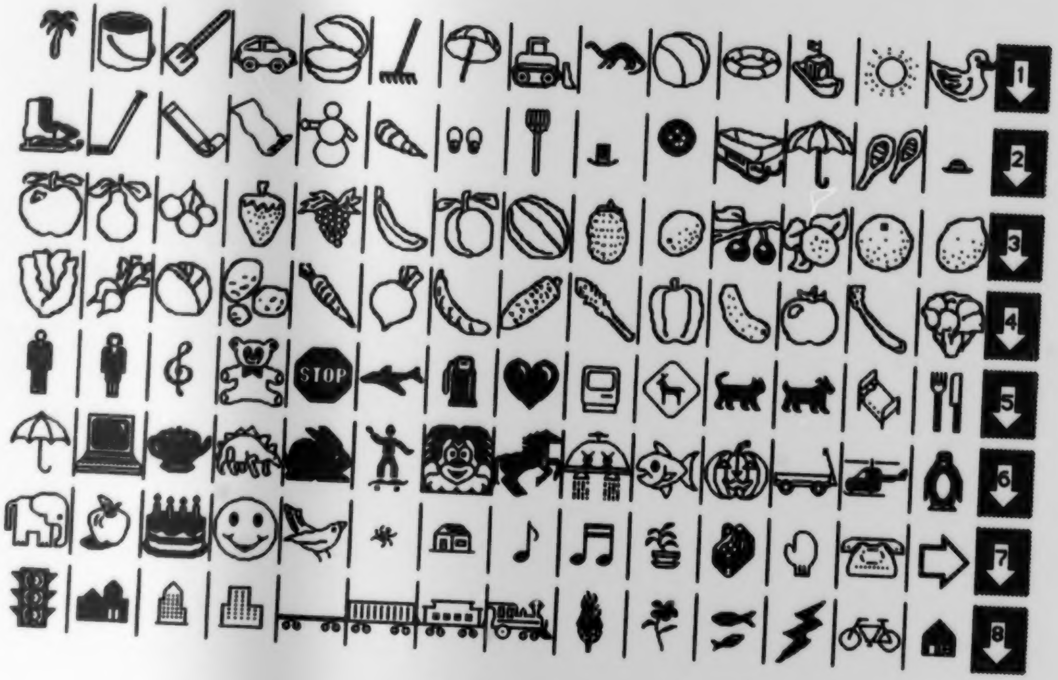
# Kid Pix

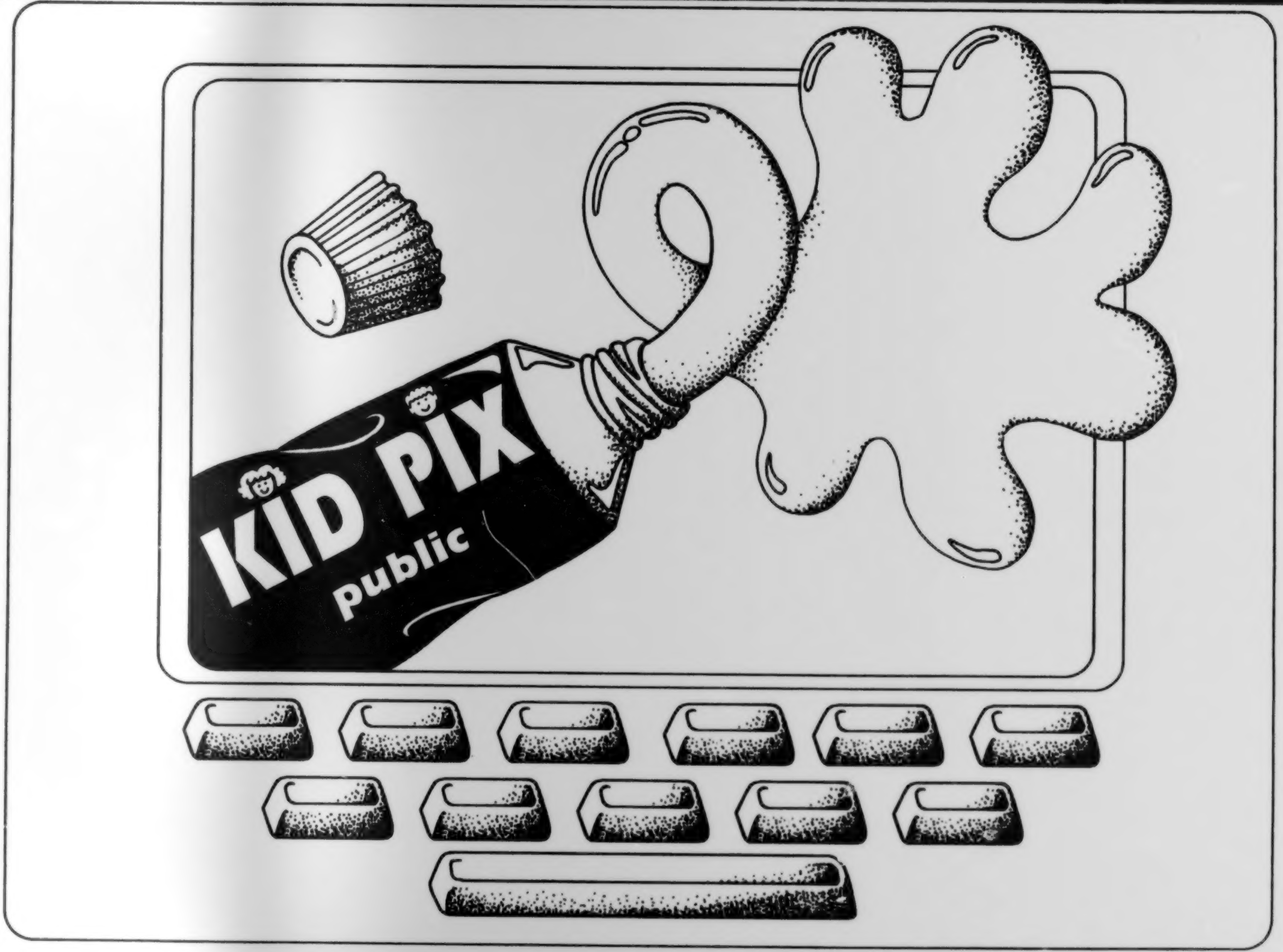
tampons thématiques «Tampons 1»



# Kid Pix

tampons thématiques «Tampons 2»




KID PIX
public

# Kid Pix

| | |
|---|---|
| crayon | pot de peinture |
| trait | gomme à effacer |
| rectangle | outil texte |
| ovale | tampon |
| crayon magique | petit camion |
| vaporisateur | Monsieur Annuler |

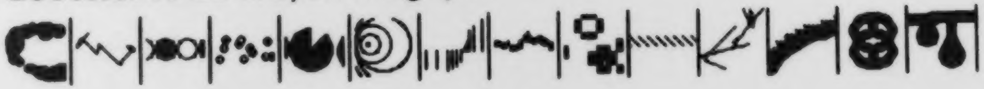
# Kid Pix

- crayon
- trait
- rectangle
- ovale
- crayon magique
- vaporisateur
- pot de peinture
- gomme à effacer
- outil texte
- tampon
- petit camion
- Monsieur Annuler

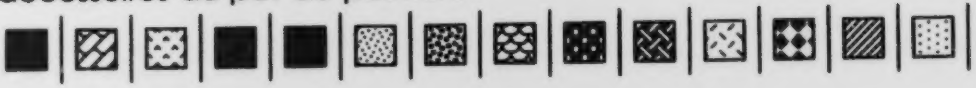
# Kid Pix

accessoires du crayon

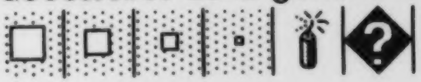
accessoires du crayon magique



accessoires du pot de peinture



accessoires de la gomme à effacer

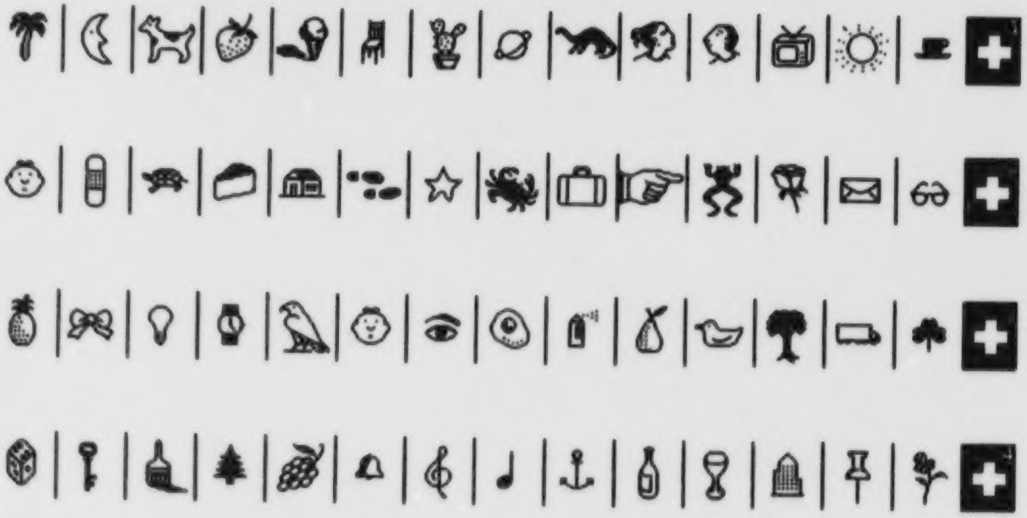


accessoires de l'outil texte

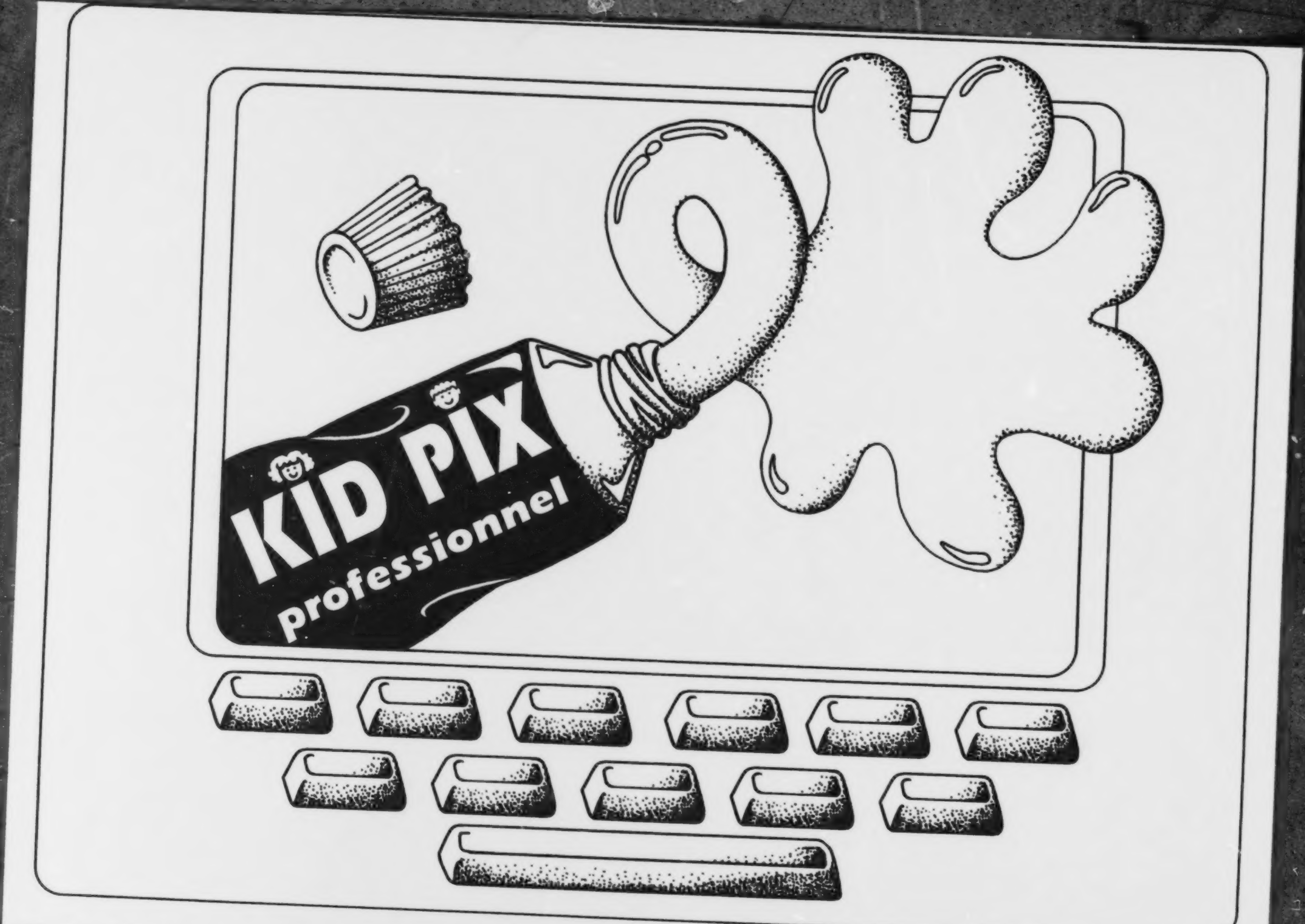
A|B|C|D|E|F|G|H|I|J|K|L|M|N ✚
O|P|Q|R|S|T|U|V|W|X|Y|Z|!|? ✚
0|1|2|3|4|5|6|7|8|9|+|-|=|& ✚

# Kid Pix

accessoires du tampon



accessoires du petit camion


KID PIX
professionnel

# Kid Pix

- crayon
- trait
- rectangle
- ovale
- crayon magique
- mélangeur
- vaporisateur
- pot de peinture
- gomme à effacer
- outil texte
- tampon
- petit camion
- Monsieur Annuler

# Kid Pix

- crayon
- trait
- rectangle
- ovale
- crayon magique
- mélangeur
- vaporisateur
- pot de peinture
- gomme à effacer
- outil texte
- tampon

- petit camion

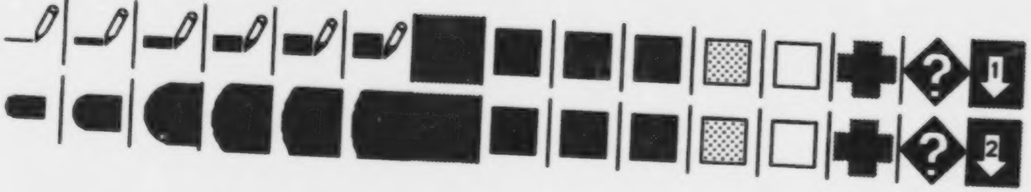
- Monsieur Annuler

Fichier | Editer | Bonbons

| | |
|---|---|
| Nouveau | ⌘N |
| Ouvrir... | ⌘O |
| Fermer | ⌘W |
| Enregistrer | ⌘S |
| Enregistrer sous... | |
| Mise en page... | |
| Imprimer... | ⌘P |
| Quitter | ⌘Q |

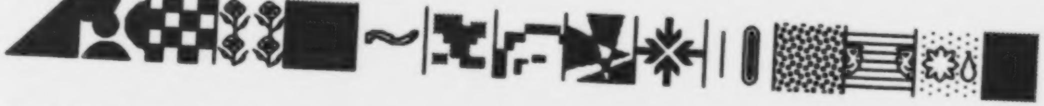
# Kid Pix

accessoires du crayon

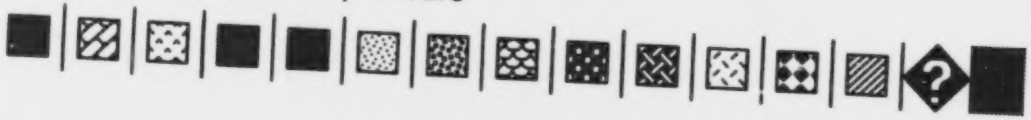


accessoires du crayon magique

accessoires du mélangeur

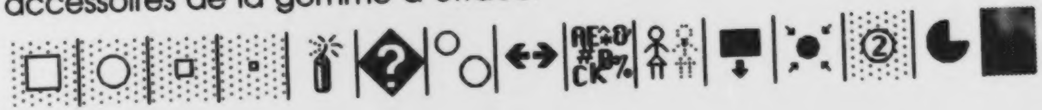


accessoires du pot de peinture



# Kid Pix

accessoires de la gomme à effacer

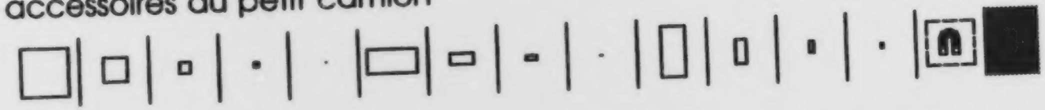


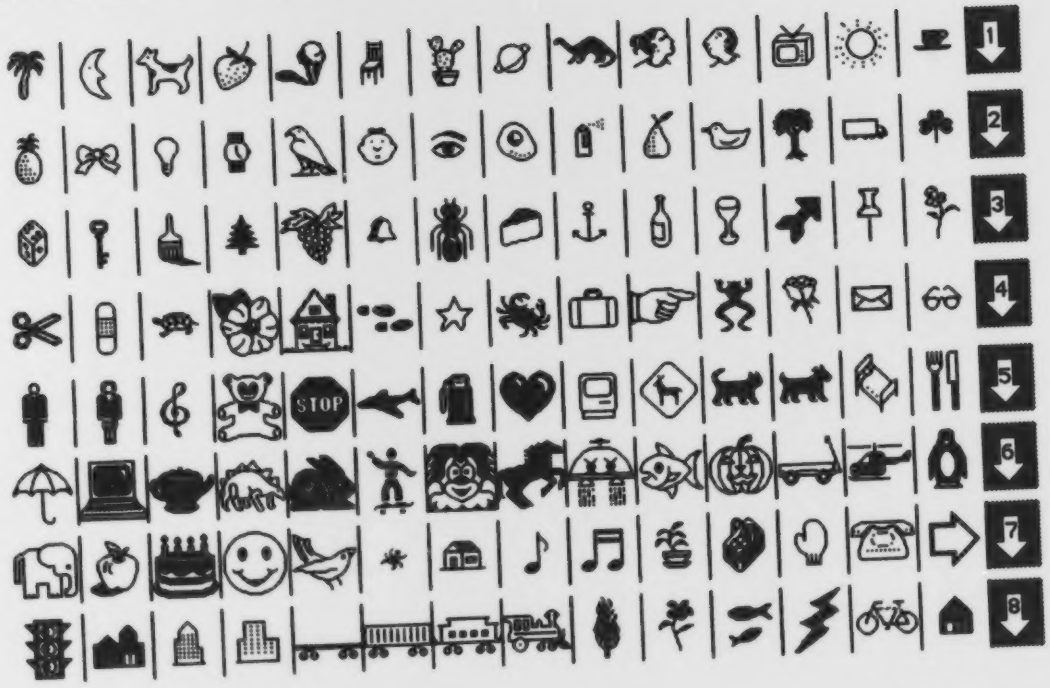
accessoires de l'outil texte

A|B|C|D|E|F|G|H|I|J|K|L|M|N 1
O|P|Q|R|S|T|U|V|W|X|Y|Z|!|? 2
0|1|2|3|4|5|6|7|8|9|+|-|=|& 3

Façon d'accéder au clavier.
Pressez la touche «Option»
et cliquez l'outil «Texte».

accessoires du petit camion



# Kid Pix

accessoires du tampon